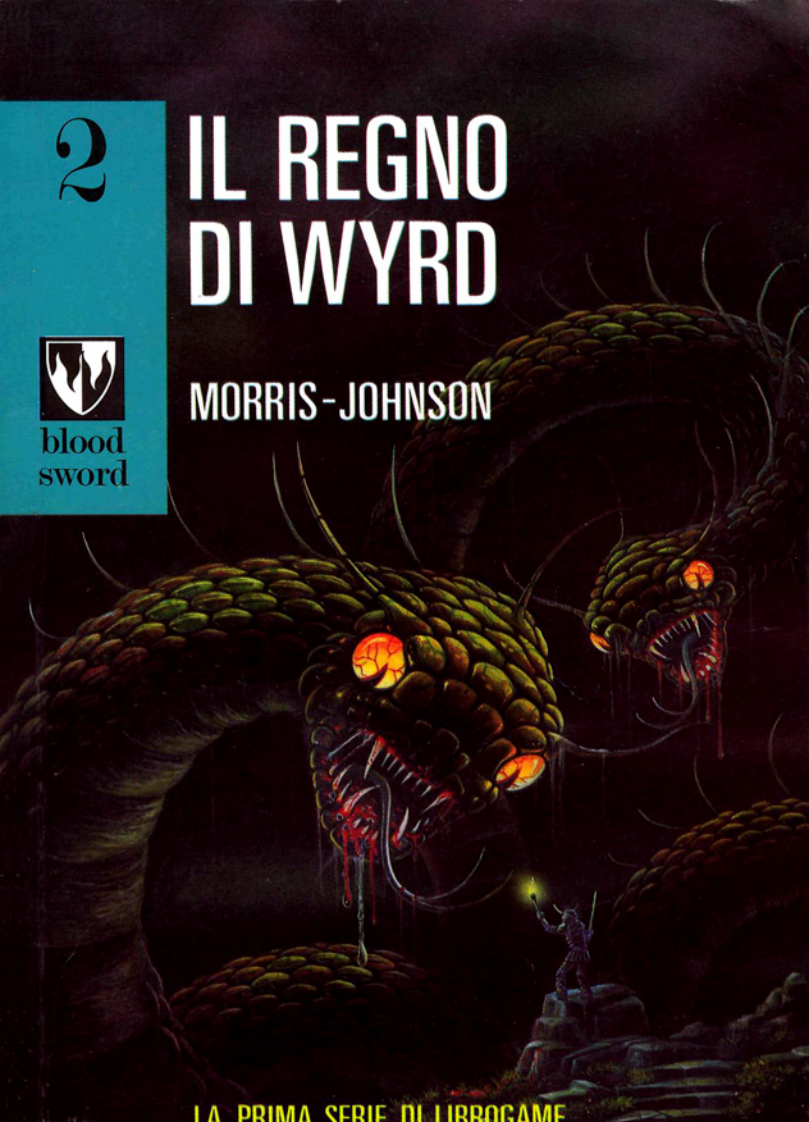
2

IL REGNO DI WYRD

MORRIS - JOHNSON

blood sword



LA PRIMA SERIE DI LIBROGAME
PER GIOCARE DA SOLO O IN GRUPPO

librogame®

A Steve

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-357-5
Titolo originale: «Blood Sword - The Kingdom of Wyrd»
Prima edizione 1987: Hodder and Stoughton
© 1987, Dave Morris e Oliver Johnson per il testo
© 1987, Hodder and Stoughton Ltd per le illustrazioni
© 1991, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL REGNO DI WYRD

MORRIS-JOHNSON

illustrato da Russ Nicholson
mappe di Geoff Wingate
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle

INTRODUZIONE

Il tuo mondo è un fantastico territorio incantato, dove è possibile incontrare molte creature soprannaturali e dove vivono diversi tipi di Avventurieri con delle specifiche caratteristiche: quelli che usano la spada e fanno affidamento sulla loro forza sono chiamati **Guerrieri**; quelli che praticano le arti magiche sono chiamati **Stregoni**; i **Saggi** sono dei monaci dediti allo studio, i quali tuttavia sanno usare l'asta da combattimento e l'arco, e praticano le arti marziali; ed infine ci sono i **Ladri**, che sono degli abili spadaccini ma soprattutto usano l'astuzia per raggiungere i loro scopi. Troverai la descrizione dettagliata di queste quattro categorie alla fine dell'*Introduzione*.

Se hai già completato il primo libro della serie "Blood Sword", *I Labirinti di Krarth*, allora puoi continuare con la stessa squadra di Avventurieri. I giocatori avranno le stesse abilità, la stessa classe e lo stesso equipaggiamento con i quali avevano concluso la prima avventura. La loro Energia Vitale torna al livello iniziale - se erano usciti feriti dai labirinti - dato che hanno avuto il tempo di riposarsi per una settimana o due.

Se questa è la tua prima avventura della serie "Blood Sword", continua a leggere. Puoi giocare da solo o mettere insieme una squadra di Avventurieri. Se giochi da solo devi scegliere quale genere di Avventuriero vuoi impersonare fra questi quattro: Guerriero - Stregone - Saggio - Ladro. Se scegli di giocare da solo la

tua Classe sarà più alta di quella che avresti giocando in una squadra (in altre parole sarai più potente). Infatti un Avventuriero solitario è di dodicesima Classe.
Se la squadra è composta da due giocatori, entrambi sono di sesta Classe, però devono essere di diversa categoria: ad esempio un giocatore potrebbe essere uno Stregone e l'altro un Guerriero. Così sarebbero molto forti nei combattimenti, ma anche nel fare incantesimi. Se invece la squadra è composta da tre giocatori, tutti e tre sono di quarta Classe; infine in una squadra di quattro giocatori, tutti sono di terza Classe. Ricordati che i giocatori di una squadra *devono* appartenere a differenti categorie di Avventurieri.

Numero dei giocatori	*Composizione della squadra*
uno	un Avventuriero di Classe dodicesima
due	due Avventurieri di Classe sesta
tre	tre Avventurieri di Classe quarta
quattro	quattro Avventurieri di Classe terza

Questo vale per una squadra che si costituisce per la prima volta adesso, per affrontare *questa* avventura. I giocatori che hanno attraversato il labirinto potrebbero trovarsi in una situazione diversa; dipende da come se la sono cavata.
Leggi i prossimi paragrafi dedicati al Combattimento, alla Magia e alla Composizione delle Squadre, e poi decidi con quanti compagni vuoi giocare e a quale categoria di Avventuriero vuoi appartenere. Ogni giocatore deve leggere *solo* il paragrafo dedicato al genere d'Avventuriero che impersona.

TERMINOLOGIA

L'abbreviazione usata nel testo per indicare il lancio dei Dadi è:

XD + Y.

Significa che il giocatore deve lanciare un Dado X volte (oppure X Dadi una volta) e addizionare al punteggio ottenuto il numero Y, che ti viene dato di volta in volta.
Ad esempio,"2D + 3" significa: "lanciare un Dado due volte (oppure due Dadi una volta) e sommare al risultato il numero tre". Se invece c'è scritto: "1D - 1", significa "lanciare un Dado e sottrarre al risultato il numero uno".
Se non hai i Dadi, o se ti è scomodo usarli, puoi adoperare quelli stampati sulle pagine di destra in alto.

CARATTERISTICHE

Ogni personaggio ha *quattro* caratteristiche.

Combattività: indica la capacità di lotta e di combattimento del personaggio.

Energia Mentale: è la resistenza del personaggio agli incantesimi e, nel caso di uno Stregone, è la sua bravura nelle arti magiche.

Intelligenza: è la prontezza di pensiero, l'abilità e la capacità di ragionamento di un personaggio.

Energia Vitale: è una particolare forza che rappresenta lo stato di salute dei personaggi; ogni volta che vengono feriti durante l'avventura devono sottrarre un determinato numero di punti dalla loro Energia Vitale, e quando un personaggio esaurisce questo punteggio cessa d'esistere.

COMBATTIMENTO

Ogni combattimento è diviso in *Tempi*, ognuno dei quali rappresenta circa dieci secondi di azione. Ogni personaggio che prende parte allo scontro ha la possibilità di agire una volta durante ogni Tempo, se lo desidera. Ad esempio, può attaccare l'avversario, servirsi di un incantesimo o scegliere un'altra mossa, come ti verrà spiegato più avanti. L'ordine d'azione dei personaggi è stabilito dal loro punteggio d'Intelligenza; quello che ha il punteggio più alto agisce per primo, poi segue quello con il punteggio immediatamente inferiore, e così via; i personaggi con un punteggio d'Intelligenza uguale agiranno simultaneamente. Se un personaggio viene ucciso (punteggio d'Energia Vitale ridotto a zero) prima del suo turno, non può più partecipare al combattimento!
Durante un combattimento ci sono varie possibilità d'azione, che possono essere impiegate in determinate

circostanze. Ecco di seguito l'elenco delle azioni che un personaggio può scegliere nelle varie circostanze.

Movimento
Questa azione ti permette di portarti vicino al nemico per combattere, o di muoverti fino ad un'uscita (se c'è). Se decidi di *muoverti* mentre l'avversario ti sta attaccando, sarai automaticamente ferito (però se il tuo punteggio d'Intelligenza è maggiore del suo non vieni ferito). Quando tutti i giocatori di una squadra si sono *mossi* verso un'uscita, la squadra può *fuggire* all'inizio del Tempo successivo.

Attacco
Per *attaccare* un avversario il giocatore deve essergli abbastanza vicino, e deve quindi aver precedentemente scelto di *muoversi*. (Ci sono delle eccezioni a questa regola; qualche volta un disegno nel testo ti mostrerà che i tuoi avversari si trovano nella casella adiacente alla tua, nel qual caso è possibile un attacco immediato, senza bisogno di *muoversi*.)

Difesa
Non puoi attaccare l'avversario durante il Tempo in cui scegli di *difenderti*, ma con questa scelta diventa molto più difficile colpirti (come verrà spiegato più avanti).

Tiro a distanza
Questa possibilità d'azione è riservata ai Saggi e ai Ladri. Quando punti una freccia contro il tuo avversa-

rio, non occorre che prima ti *muova*, poiché ovviamente le frecce sono armi a lungo raggio. Non puoi scegliere di *tirare* contro un avversario se lui, nello stesso Tempo, ti sta attaccando; il che significa che devi sbarazzarti di qualsiasi avversario che si è avvicinato per attaccarti prima di *tirare* con l'arco contro un nuovo bersaglio.

Fuga
Qualche volta durante l'avventura hai la possibilità di *fuggire* da un combattimento. Tutti gli Avventurieri devono, prima di *fuggire*, *muoversi* verso l'uscita. Quando una squadra sceglie questa possibilità tutti i suoi componenti agiscono assieme non appena l'ultimo giocatore si è mosso verso l'uscita, per non dare agli avversari la possibilità di colpirli, o di gettare incantesimi su di loro mentre fuggono.

Incantesimo
Questa possibilità è riservata soltanto agli Stregoni e verrà spiegata nel paragrafo dedicato agli Stregoni.
Tra tutte le azioni elencate sopra, tu puoi sceglierne una per ogni Tempo (i Ladri hanno qualche volta la possibilità di sceglierne due; ti verrà spiegato come nel paragrafo riservato ai Ladri).
Le regole del combattimento sono semplici, ma richiedono qualche piccola spiegazione. Quando stai lottando contro un avversario (cioè quando hai scelto durante un Tempo l'azione di *attaccare*, devi lanciare due Dadi. Se il punteggio ottenuto è uguale o minore a quello della tua Combattività, allora colpisci l'avver-

sario infliggendogli un Danno. Per conoscere il Danno che gli hai inflitto devi lanciare un Dado (o due se la tua Classe è alta) e sottrarre il punteggio ottenuto da quello di Energia Vitale dell'avversario. Se lui ha un punteggio di Protezione, devi sottrarlo dal punteggio che hai ottenuto ai Dadi: il risultato (se è maggiore di zero) lo devi togliere dal punteggio di Energia Vitale del tuo avversario.
Facciamo un esempio. Tu hai sette punti di Combattività, e quando colpisci procuri un Danno di un lancio di Dado; attacchi un avversario con sei punti di Combattività e con un Danno uguale al tuo. Tu hai il punteggio d'Intelligenza più alto del suo, così agisci per primo. Lanci due Dadi, e il punteggio che ottieni è tre (minore di quello della tua Combattività), così colpisci l'avversario. Poi lanci un Dado per vedere la quantità del danno inflitto: ottieni un sei, ma il tuo avversario ha due punti di Protezione, così devi sottrarre solo quattro punti dalla sua Energia Vitale. Se l'avversario è ancora vivo (la sua Energia Vitale non si è azzerata) ti attacca: lancia due Dadi totalizzando sei punti, che risultano essere uguali al suo punteggio di Combattività. Così anche lui ti ha colpito. Poi lancia un Dado per determinare il Danno e ottiene uno; ma il tuo punteggio di Protezione è due, e quindi non perdi nessun punto d'Energia Vitale. Il combattimento continua...
Bisogna considerare altri due fattori: se scegli la possibilità di *difesa*, il tuo avversario deve lanciare tre Dadi e ottenere un punteggio uguale o minore a quello della sua Combattività se vuole colpirti. Tu non puoi colpire, durante il Tempo in cui hai scelto di *difenderti*.

L'altro problema riguarda la possibilità di *movimento*: se hai un punteggio d'Intelligenza più alto di quello del tuo avversario, e di conseguenza puoi *muoverti* (per allontanarti) prima che lui possa agire in quel Tempo, allora non ci sono problemi. Se invece scegli la possibilità di *movimento* dopo essere stato già attaccato da un avversario durante un Tempo, quello immediatamente ti attacca una seconda volta e ti colpisce *automaticamente*. Per questa ragione è meglio sbarazzarsi di un avversario, prima di muoversi per attaccarne un altro.

ARMATURA

Durante l'avventura indossi un'armatura che non solo ti protegge nei combattimenti, ma determina anche la tua Protezione. Se sei un Guerriero la tua Protezione è 3, mentre se appartieni a una delle altre tre categorie di Avventurieri è 2. Durante un combattimento l'armatura ti protegge dai colpi. Ad esempio se un avversario ti infligge un Danno di 2D + 1, che equivale a tredici punti, se non indossi l'armatura questo numero viene interamente sottratto dalla tua Energia Vitale. Se invece la indossi e ad esempio la tua Protezione è 2, devi diminuire la tua Energia Vitale solo di undici punti. Non puoi indossare più di un'armatura alla volta. Se perdi la tua, e durante l'avventura trovi due pettorali di Protezione 2, puoi indossare solo un pettorale.

ARMI

Se perdi la tua arma, devi sottrarre dalla tua Combattività e dal lancio di Danno due punti, fino a quando non ne trovi un'altra. Ad esempio un Guerriero di Classe ottava normalmente ha nove punti di Combattività e infligge un Danno di 3D + 1 ad ogni colpo andato a segno. Se perde la sua spada, la sua Combattività diventa di sette punti e il Danno è 3D - 1.

POSSIBILITÀ SPECIALI

Se c'è un solo giocatore, l'avventura funziona come un normale librogame. Se invece giochi in una squadra composta da due o più giocatori, uno di voi deve essere il "lettore" e leggere i paragrafi del libro durante il gioco. Naturalmente il testo è tutto in seconda persona singolare: "tu vai...", "se decidi...", "ti accorgi..." eccetera, ma se si gioca in squadra bisognerà leggere: "voi andate...", "se decidete...", "vi accorgete..." eccetera.

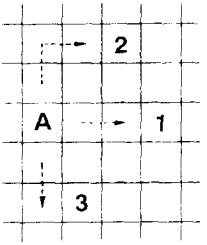
Bisogna inoltre tener conto che durante l'avventura ci sono alcune possibilità riservate solo ad una specifica categoria di Avventurieri. Ad esempio: "Se c'è un Ladro nella tua squadra, vai..." In questo caso *solo* il giocatore appartenente a questo genere d'Avventurieri può andare al paragrafo indicato. Di solito il giocatore legge questo paragrafo anche agli altri, ma ci sono

alcune parti di esso scritte tra parentesi quadra che, se lo desidera, può evitare di leggere ad alta voce. Nel caso in cui due tipi d'Avventurieri abbiano la possibilità di agire contemporaneamente (ad esempio il Saggio vuole parlare con un demone, mentre il Ladro vuole colpirlo con una freccia), devono lanciare un Dado: chi totalizza il punteggio più alto decide cosa fare. Quando l'Avventuriero chiamato specificatamente in causa ha finito di leggere i suoi paragrafi, restituisce il libro al "lettore".

SCONTRI

I giocatori devono specificare prima di ogni combattimento l'ordine di scontro. Il sistema migliore è quello di preparare due, tre o quattro cartellini con sopra scritto "primo giocatore", "secondo giocatore", eccetera. L'ordine di scontro può essere cambiato in ogni momento, ma non durante il combattimento. Ovviamente se il giocatore gioca da solo l'ordine di scontro non ha importanza, ma in una squadra è veramente importante. Generalmente (ma non sempre!) il primo giocatore può attaccare di sorpresa e avere più vantaggi. Se i giocatori non sono d'accordo su un ordine di scontro devono seguire quello indicato dalle regole del gioco: Guerriero, Saggio, Stregone, Ladro. Gli scontri (ad esempio i combattimenti) avvengono in una stanza, in un corridoio o dove vuoi, ma sempre

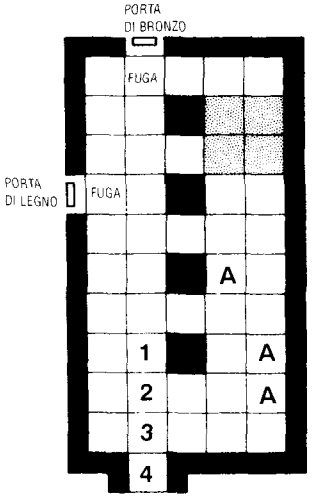
con una tattica predisposta. Il disegno qui sotto ti mostra un esempio.



I numeri indicano la posizione degli Avventurieri quando inizia il combattimento. Le A indicano la posizione degli avversari. È possibile *attaccare* un avversario solo quando è nella casella adiacente, ma *non* in diagonale, e non ci si può *muovere* in una casella già occupata da un altro giocatore o da un avversario. Quando muore qualcuno, si rimuove il "cadavere" dal disegno; in altre parole si può camminare o stare sulla casella del nemico morto. Non puoi *muoverti* se non ci sono caselle, né puoi andare su quelle nere (che indicano ostacoli insormontabili, come ad esempio un pilastro). Gli avversari possono *muoversi* sulle caselle ombreggiate, ma i giocatori non possono farlo. Nel disegno più avanti, per esempio, le caselle ombreggiate indicano un pavimento infuocato al quale gli avversari sono immuni.

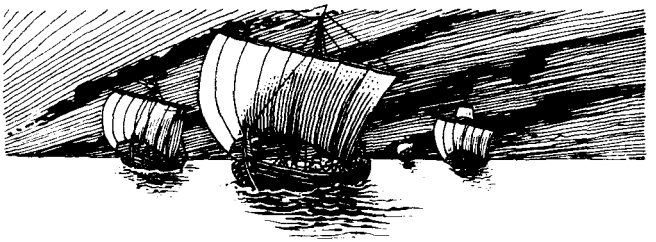
A meno che non sia indicato diversamente, l'avversario *si muoverà* verso l'Avventuriero più vicino. Per sapere qual è bisogna contare il numero di caselle che l'avversario deve percorrere (in linea diretta, non in diagonale) per arrivare alla posizione d'attacco (ossia

in una casella adiacente a quella dell'avversario). Nel diagramma precedente l'Avventuriero 1 è più vicino all'avversario dell'Avventuriero 2, e alla stessa distanza dell'Avventuriero 3. Se più Avventurieri si trovano alla stessa distanza devono lanciare i Dadi per vedere contro chi si dirigerà l'avversario. Chi totalizza il punteggio minore è il prescelto! Gli Avventurieri devono lanciare i Dadi anche quando il loro avversario è adiacente a più di uno di loro.



Prima d'iniziare l'avventura prepara alcuni cartellini che rappresentano gli Avventurieri e gli avversari. Non te ne occorrono molti, perché non incontrerai mai più di tre o quattro avversari per volta.
Prendi sempre nota del punteggio di Energia Vitale degli Avversari quando *fuggi*: può capitare che tu

incontri di nuovo gli stessi avversari, e allora sarà necessario sapere quanti punti di Danno gli hai già inflitto.



OGGETTI

Sul Foglio d'Identità puoi scrivere un massimo di dieci oggetti. Se ne possiedi dieci e trovi un altro oggetto che vuoi prendere, devi abbandonare uno di quelli che avevi precedentemente per fare spazio al nuovo oggetto nello zaino. Le sei frecce che (come massimo) sono contenute nella faretra dei Saggi e dei Ladri contano, tutte assieme, come un oggetto. La tua borsa di denaro può contenere al massimo cento monete, ma sia vuota che piena è considerata un unico oggetto.

INCANTESIMI

Le arti magiche sono praticate dagli Stregoni e un po' dai Saggi. Questo argomento verrà spiegato nei para-

grafi dedicati agli Stregoni e ai Saggi, ma c'è qualcosa che deve essere noto a tutti gli Avventurieri.
Ci sono due tipi di incantesimi. Quelli *distruttivi*, ai quali il bersaglio non può sfuggire e che infliggono comunque dei punti di Danno! Devi sottrarre dal tuo punteggio di Energia Vitale quello procurato dall'incantesimo (meno la Protezione). Agli altri incantesimi, chiamati *mentali*, si può resistere. Per farlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio minore o uguale a quello della tua Energia Mentale.
Nel testo sarà sempre specificato di quale incantesimo si tratta.

PUNTI D'ESPERIENZA

Questo punteggio rappresenta il potere e l'abilità del giocatore. Se arriverai vittorioso alla fine de *Il Regno di Wyrd* guadagnerai un numero di punti d'esperienza da dividere in parti uguali fra tutti i giocatori della tua squadra. Anche durante l'avventura potrà capitarti di guadagnare (o anche di perdere) punti d'esperienza in via eccezionale. Alla fine del gioco il totale dei tuoi

punti d'esperienza ti permetterà, se saranno sufficienti, di aumentare la tua Classe. I punti d'esperienza necessari per ogni classe sono i seguenti:

Classe	*Punti d'esperienza*
prima	meno di 250
seconda	250 - 499
terza	500 - 749
quarta	750 - 999
quinta	1000 - 1249
sesta	1250 - 1499
settima	1500 - 1749
ottava	1750 - 1999
nona	2000 - 2249
decima	2250 - 2499
undicesima	2500 - 2749
dodicesima	2750 - 2999
tredicesima	3000 - 3249
quattordicesima	3250 - 3499
quindicesima	3500 - 3749
sedicesima	3750 - 3999
diciassettesima	4000 - 4249

Inizi l'avventura con il punteggio più basso richiesto per la tua Classe: 250 se sei alla seconda Classe, 500 alla terza, ecc.
Se arrivi in fondo all'avventura e sei da solo (dodicesima Classe) ricevi 1000 punti d'esperienza, quindi potrai passare alla sedicesima Classe. Se invece giochi in una squadra di quattro giocatori di terza Classe, e vi dividete i mille punti in quattro, ognuno di voi diventerà di quarta Classe.

Se vinci ricordati di scrivere sul Foglio d'Identità quanti punti d'esperienza hai ricevuto: ti serviranno per un'altra avventura di "Blood Sword".

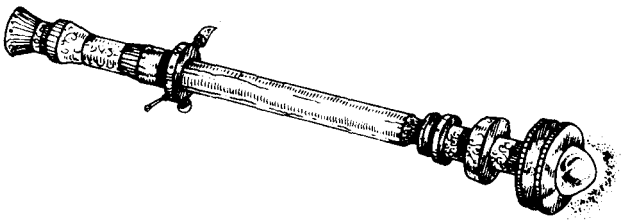
LA MORTE

Se giochi da solo e sei ucciso (punti zero di Energia Vitale), devi iniziare di nuovo l'avventura. Se giochi in una squadra e un giocatore viene ucciso, gli altri continuano l'avventura. La squadra ora ha meno componenti, ma può ancora vincere. Il giocatore ucciso può, se vuole, lanciare i Dadi per gli avversari o cambiare la loro strategia (senza però inventarsi dei poteri diversi da quelli descritti nel testo). Essere uccisi può anche risultare divertente: anche senza partecipare direttamente al gioco, si può rendere la vita difficile ai propri ex-compagni!

L'UOMO-SQUADRA

Il numero degli Avventurieri di una squadra coincide normalmente con quello dei giocatori, in modo che ognuno dei partecipanti possa identificarsi con un singolo personaggio.
Tuttavia un esperto di "Blood Sword" può decidere di giocare come uomo-squadra: in altre parole può decidere di giocare da solo ma interpretando contempora-

neamente quattro personaggi. Ovviamente i personaggi saranno sempre di terza Classe, non è possibile avere una squadra con quattro Avventurieri di dodicesima Classe!



PARTE SPECIALE

Questa parte contiene i paragrafi in cui sono descritte le regole del gioco per ogni categoria di Avventurieri. Devi leggere solo il paragrafo che riguarda il tuo tipo; se invece decidi di giocare come uomo-squadra puoi leggerli tutti.
Per comodità durante il gioco - in modo da non dover tornare continuamente su queste pagine - ti conviene fare delle fotocopie, e distribuire le singole parti, con i rispettivi Fogli d'Identità, ai giocatori interessati.

GUERRIERO

Sei un maestro dell'arte del combattimento. Il tuo punteggio di Combattività è il più alto fra tutti quelli degli Avventurieri della tua Classe, e il Danno che

infliggi, quando colpisci, è molto grande. Inoltre hai anche la Protezione più alta di tutti. Questi vantaggi ti danno maggiori possibilità di vincere nei combattimenti, ma non possono aiutarti sempre durante l'avventura. Ad esempio non hai la furbizia dei Ladri, né conosci gli incantesimi. Essendo un Guerriero segui gli insegnamenti dei tuoi antenati, così durante tutte le avventure devi comportarti in modo adatto al tuo personaggio e non commettere atti disonorevoli o di codardia. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 12	Danno: 1D + 1 Intelligenza: 6
Terza Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 18	Danno: 1D + 2 Intelligenza: 6
Quarta Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 24	Danno: 2D Intelligenza: 7
Quinta Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 30	Danno: 2D + 1 Intelligenza: 7
Sesta Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 36	Danno: 2D + 2 Intelligenza: 7

Settima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 42	Danno: 3D Intelligenza: 7
Ottava Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 48	Danno: 3D + 1 Intelligenza: 7
Nona Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 54	Danno: 3D + 2 Intelligenza: 7
Decima Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 60	Danno: 4 D Intelligenza: 7
Undicesima Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 66	Danno: 4D + 1 Intelligenza: 7
Dodicesima Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 72	Danno: 4D + 2 Intelligenza: 8
Tredicesima Classe	Combattività: 9 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 78	Danno: 5D Intelligenza: 8

Compila il Foglio d'Identità con le caratteristiche della tua Classe.
Se quest'avventura è la continuazione della precedente, conosci già l'equipaggiamento. Puoi aggiungere anche 6 pezzi d'oro al denaro che già possiedi.

Se giochi per la prima volta, cominci con tre oggetti:

spada
corazza (Protezione 3)
borsa del denaro

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se appartieni alla terza Classe, quindici pezzi se appartieni alla quarta Classe e quaranta pezzi d'oro se sei della dodicesima Classe. Ricordati che la borsa del denaro conta come un unico oggetto.

FOGLIO DI IDENTITÀ - GUERRIERO

NOME _____

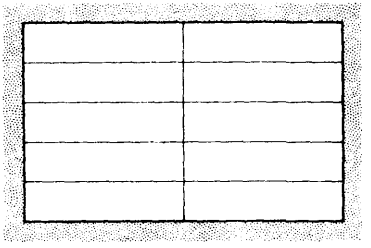
CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale _____

OGGETTI



LADRO

Alcuni Avventurieri sono onesti, altri come te non hanno questa qualità. Tu sei un imbroglione, e vivi grazie ai tuoi trucchi: la tua migliore qualità è la furbizia, e grazie ad essa riesci a vincere nei combattimenti. Tutti quelli che per qualche motivo trattano con te devono stare molto attenti. Le tue caratteristiche sono:

Seconda Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 12	Danno: 1D Intelligenza: 8
Terza Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 18	Danno: 1D + 1 Intelligenza: 8
Quarta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 24	Danno: 1D + 2 Intelligenza: 8
Quinta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 30	Danno: 2D Intelligenza: 8
Sesta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 36	Danno: 2D + 1 Intelligenza: 8

Settima Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 42	Danno: 2D + 2 Intelligenza: 8
Ottava Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 48	Danno: 3D Intelligenza: 9
Nona Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 54	Danno: 3 D + 1 Intelligenza: 9
Decima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 60	Danno: 3 D + 2 Intelligenza: 9
Undicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 66	Danno: 4D Intelligenza: 9
Dodicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 72	Danno: 4D + 1 Intelligenza: 9
Tredicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 78	Danno: 4D + 2 Intelligenza: 9

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Se quest'avventura è la continuazione di quella precedente, conosci già il tuo equipaggiamento. Aggiungi anche 6 pezzi d'oro al denaro che già possiedi.

Se giochi per la prima volta, cominci con cinque oggetti:

spada
corpetto di cuoio (Protezione 2)
borsa del denaro
arco
sei frecce

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei della terza Classe, quindici se sei della quarta Classe, venti se sei della sesta Classe e quaranta pezzi d'oro se sei della dodicesima Classe. Ricordati che la borsa del denaro e le sei frecce contano come un oggetto ciascuno. Quando usi le frecce devi cancellarle dal Foglio d'Identità (se nella prima avventura avevi usato tutte le frecce hai avuto tutto il tempo per rimpiazzarle con delle nuove).

Le tue qualità speciali:

Destrezza
Sei molto abile ad evitare gli attacchi: quando un avversario ti attacca, deve lanciare 2D + 1 invece dei soliti 2D.

Arte del tiro con l'arco
Sei molto bravo a lanciare le frecce durante i combattimenti: puoi farlo anche senza essere nella casella adiacente a quella del tuo avversario. Per farlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore a quello della tua Combattività. Le frecce infliggono

un Danno di 1D alla Energia Vitale (meno la Protezione) del tuo bersaglio.

FOGLIO DI IDENTITÀ - LADRO

NOME _____

CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale ____

OGGETTI

SAGGIO

Sei cresciuto nel Monastero dell'Illuminazione, sull'isola di Kaxos, dove hai studiato la Mistica Via, una serie di discipline mentali. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 10	Danno: 1D Intelligenza: 6
Terza Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 15	Danno: 1D + 1 Intelligenza: 6
Quarta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 20	Danno: 1D + 2 Intelligenza: 7
Quinta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 25	Danno: 2D Intelligenza: 7
Sesta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 30	Danno: 2D + 1 Intelligenza: 7
Settima Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 35	Danno: 2D + 2 Intelligenza: 7

Ottava Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 40	Danno: 3D Intelligenza: 7
Nona Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 45	Danno: 3 D + 1 Intelligenza: 7
Decima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 50	Danno: 3 D + 2 Intelligenza: 7
Undicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 8 Energia Vitale: 55	Danno: 4D Intelligenza: 7
Dodicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 60	Danno: 4D + 1 Intelligenza: 8
Tredicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 65	Danno: 4D + 2 Intelligenza: 8

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Se quest'avventura è la continuazione della prima conosci già l'equipaggiamento. Puoi aggiungere anche 6 pezzi d'oro al denaro che già possiedi.
Se giochi per la prima volta, cominci con cinque oggetti:

asta di legno
cotta di maglia (Protezione 2)

borsa del denaro
arco
sei frecce

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei di terza Classe, quindici pezzi se sei di quarta Classe e quaranta pezzi d'oro se sei della dodicesima Classe. Ricordati che la borsa del denaro e le sei frecce contano come un oggetto ciascuno. Quando usi le frecce ricordati di cancellarle dal Foglio d'Identità.

Le tue qualità speciali:

Arte del tiro con l'arco
Sei molto abile a lanciare le frecce durante il combattimento: non devi essere nella casella adiacente al tuo avversario per farlo. *Tirare* una freccia è come *attaccare* l'avversario, e per colpirlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore alla tua Combattività. Ogni freccia infligge un Danno di 1D alla Energia Vitale del tuo bersaglio.

Tecnica dell'asta
Sei un esperto nell'attaccare gli avversari con l'asta da combattimento, e quando lo fai devi lanciare 3D e ottenere un punteggio uguale o minore alla tua Combattività. Indubbiamente è una tecnica molto difficile, ma se colpisci l'avversario gli infliggi un Danno supplementare di 1D, e lui deve stare fermo fino alla fine del prossimo Tempo.

Arte guaritrice
Puoi usare questa tua abilità mentale quando vuoi, però non durante i combattimenti. Prima di fare una guarigione decidi quanti punti di Energia Vitale vuoi usare e fai la sottrazione; poi lancia 1D - 2 e moltiplica il risultato ottenuto per il numero di punti che hai sottratto. Il risultato è l'Energia Guaritrice (in forma di Energia Vitale) che sei in grado di usare. Questi punti si esauriscono quando li distribuisci fra i giocatori, che li sommano a quelli della loro Energia Vitale. Per esempio Alfric è un Saggio che ha deciso di impiegare cinque punti della sua Energia Vitale per una guarigione. Egli lancia 1D - 2 e moltiplica il risultato per cinque ottenendo, per esempio, dieci punti. Può distribuire questi punti fra i suoi compagni o tenerseli per sé. Se ottieni con il lancio di 1D - 2 un risultato negativo, il tuo potere guaritore non ha effetto.

Altri poteri mentali
Gli altri poteri mentali che possiedi ti verranno spiegati nel corso dell'avventura. I loro nomi sono:

ESP: l'abilità di percepire i pensieri degli altri.

Vista Paranormale: il potere di vedere attraverso l'acqua e la nebbia.

Levitazione: l'abilità di vincere la forza di gravità.

Esorcismo: la facoltà di far svanire i fantasmi e tutti gli spiriti sostenuti da una energia paranormale.

FOGLIO DI IDENTITÀ - SAGGIO

NOME _____

CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale __ __

OGGETTI

STREGONE

Non sai usare molto bene la spada, ma in compenso conosci le arti magiche. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 6	Danno: 1D - 1
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 10	
Terza Classe	Combattività: 6	Danno: 1D
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 15	
Quarta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 1
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 20	
Quinta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 25	
Sesta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 3
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 30	
Settima Classe	Combattività: 7	Danno: 2D + 1
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 35	

Ottava Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 40	Danno: 2D + 2 Intelligenza: 7
Nona Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 45	Danno: 2D + 3 Intelligenza: 7
Decima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 50	Danno: 3 D Intelligenza: 7
Undicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 55	Danno: 3D + 1 Intelligenza: 7
Dodicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 60	Danno: 3D + 2 Intelligenza: 8
Tredicesima Classe	Combattività: 8 Energia Mentale: 9 Energia Vitale: 65	Danno: 3D + 3 Intelligenza: 8

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Se quest'avventura è la continuazione della prima, conosci già l'equipaggiamento. Puoi aggiungere anche 6 pezzi d'oro al denaro che già possiedi.
Se giochi per la prima volta, cominci con cinque oggetti:

spada
armatura d'argento (Protezione 2)
borsa del denaro

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei di terza Classe, quindici pezzi se sei di quarta Classe e quaranta pezzi d'oro se sei della dodicesima Classe. Ricordati che la borsa del denaro conta come un oggetto.
La tua qualità principale è quella di fare incantesimi, ed è molto temibile perché hai il potere di distruggere il tuo avversario.
La procedura per fare un incantesimo è un po' complicata, così devi leggere attentamente le seguenti regole:

1. Prima di fare un incantesimo devi richiamarlo alla mente: se lo fai durante un combattimento impieghi un Tempo. Puoi richiamarlo alla mente in qualsiasi momento, in modo da essere pronto quando incontri un nemico, o dirlo subito.
Tuttavia tenere in mente un incantesimo riduce temporaneamente la tua Energia Mentale di un punto, finché non lo dici. Se tieni in mente parecchi incantesimi nello stesso momento, la tua Energia Mentale si indebolisce e diventi più vulnerabile.

2. Per pronunciare un incantesimo hai bisogno di un intero Tempo. Inoltre non è detto che funzioni: per avere successo devi lanciare 2D ed ottenere un punteggio uguale o minore a quello della tua Energia Mentale. Attenzione: devi sommare al risultato ottenuto con il lancio dei Dadi il numero che indica il livello di difficoltà di un incantesimo. Se fallisci puoi tentare di nuovo, e in questo caso la cosa è più facile perché devi lanciare 2D - 1, sempre aggiungendo il livello di difficoltà dell'incantesimo. Se fallisci di

nuovo devi lanciare 2D - 2, più il livello di difficoltà dell'incantesimo. Se il processo si interrompe (per esempio se sei attaccato) poi devi ricominciare da capo.

Facciamo un esempio. Ragnarok è uno Stregone con nove punti di Energia Mentale. Egli ha pronti in mente due incantesimi, così la sua Energia Mentale è ridotta a sette. Incontra dei fantasmi e decide di usare contro di loro l'incantesimo della Luce, che ha un livello di difficoltà di quattro. Durante il primo Tempo lancia 2D e somma quattro al punteggio ottenuto. Fallisce, perché il numero ottenuto è maggiore della sua Energia Mentale, così rilancia 2D - 1 + 4. Fallisce di nuovo, però tenta ancora con 2D - 2 + 4. Questa volta riesce, e i fantasmi svaniscono.

Gli incantesimi di combattimento sono i seguenti:

Gas Vulcanico: *Livello di difficoltà 1*
Tutti i nemici devono sottrarre dal punteggio della loro Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 1D. Questo incantesimo è distruttivo, non si può resistergli. La Protezione del nemico può essere sottratta al risultato del lancio del Dado.

Tormento: *Livello di difficoltà 1*
È un incantesimo mentale che agisce su un unico avversario. Se l'avversario non resiste, nei quattro Tempi successivi deve lanciare 3D per portare il suo attacco.

Fuoco Bianco: *Livello di difficoltà 1*
È un incantesimo distruttivo: l'avversario deve sottrarre dal punteggio della sua Energia Vitale 2D + 2 (meno la Protezione).

La Spada: *Livello di difficoltà 2*
È un incantesimo distruttivo: agisce contro un unico avversario che perde 3D + 3 di Energia Vitale (meno la Protezione).

Occhio di Tigre: *Livello di difficoltà 2*
Quando reciti questo incantesimo puoi aumentare il tuo punteggio di Combattività e quello di Danno di 2 punti, oppure entrambi i punteggi di 1, ma per tutta la squadra.

Liberazione: *Livello di difficoltà 2*
Questo incantesimo teletrasporta all'uscita il giocatore che lo dice durante un combattimento.

La Morte: *Livello di difficoltà 3*
Se i tuoi nemici non resistono a questo incantesimo mentale, devono sottrarre dal loro punteggio di Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di due Dadi. La Protezione non protegge.

L'Incantesimo del Vampiro: *Livello di difficoltà 3*
Questo incantesimo agisce su un unico nemico, che deve sottrarre dal suo punteggio di Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 4D, mentre tu aumenti

il tuo punteggio di Energia Mentale della metà di quanto ha perso lui.

La Luce: *Livello di difficoltà 4*
Questo è un incantesimo molto potente ed infligge a tutti gli avversari colpiti un Danno di 2D + 2 (meno la Protezione).

Il Terribile Tocco: *Livello di difficoltà 4*
Questo è l'unico incantesimo che deve essere detto nella casella adiacente alla vittima scelta: agisce su un unico avversario, diminuendo il suo punteggio di Energia Vitale del numero ottenuto con il lancio di 7 Dadi. Se l'avversario resiste, deve *comunque* sottrarre dal punteggio della sua Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 2 Dadi. La Protezione non protegge.

La Freccia di Nemesi: *Livello di difficoltà 5*
È l'incantesimo più potente di tutti: la vittima perde 7D + 7 di Energia Vitale (meno la Protezione).

L'Incantesimo dell'Asservimento: *Livello di difficoltà 5*
Questo incantesimo agisce sulla volontà di un unico nemico: egli obbedisce a tutti i tuoi comandi, però se gli ordini di combattere devi lanciare un Dado. Attenzione, perché se ottieni un 6 egli ti attacca.
Esistono anche degli incantesimi pacifici, come ad esempio quello per chiamare un *Faltyn*, una creatura immateriale che in alcune circostanze può aiutarti; la *Predizione* che ti permette di vedere il futuro o il

passato; e il *Rivelatore d'Incantesimi* che ti informa se vicino a te c'è qualcuno o qualcosa con un potere magico. Quando reciti questo tipo d'incantesimi non devi lanciare i Dadi.

FOGLIO DI IDENTITÀ - STREGONE

NOME _____

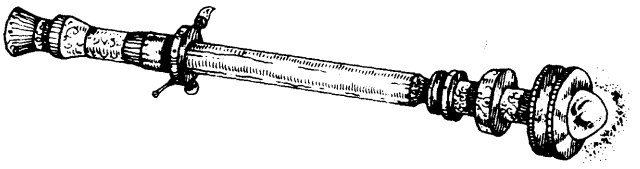
CLASSE _____

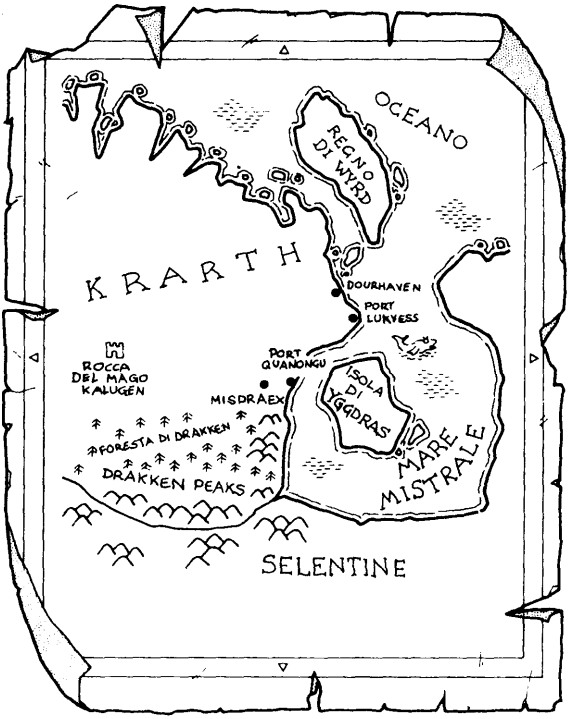
Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza_____

Energia Vitale ____

OGGETTI




OCEANO
REGNO DI WYRD
KRARTH
DOURHAVEN
PORT LURVESS
ROCCA DEL MAGO KALUGEN
PORT QUANONGU
MISDRAEX
ISOLA DI YGGDRAS
FORESTA DI DRAKKEN
DRAKKEN PEAKS
MARE MISTRALE
SELENTINE

1

«Oh, è una sorte irresistibile» dice la vecchia, scrutando le carte alla luce del fuoco. «La Strega. Ti verrà affidato un grande compito, una missione di importanza decisiva».

Alza gli occhi per vedere come reagisci alla sua profezia. Poi, toccando una carta con la mano scura, continua: «Da questa prima carta, che è quella su cui si focalizza la lettura, si capisce che la tua missione avrà a che fare con una restaurazione: qualcosa di antico che verrà ripristinato, o qualcosa di decrepito che verrà restaurato. Questa carta suggerisce che un lungo viaggio ti attende, e gli influssi circostanti sembrano annunciare grosse difficoltà lungo il cammino. La carta vicina indica degli ostacoli, e poiché si tratta dell'Esercito di Yeth sembra proprio che siano molti e pericolosi. Agenti veramente potenti si opporranno a te. Passando alla prossima carta vediamo il tuo scopo immediato... È l'Arconte, gelido nello sguardo e dall'espressione severa. Quest'uomo è crudele ed implacabile. Un dominatore, uno che si aspetta obbedienza. Se la tua missione lo tocca da vicino, può addirittura mettersi contro di te. Tieni presente che accanto a lui c'è la carta che chiamiamo la Madre Saggia. È il principio femminile, sogno del focolare, parola di conforto. In vero e proprio contrasto con l'Arconte. E la carta è messa in modo che la faccia di lei non è rivolta verso di lui. Se un uomo ti si opporrà, sembrano dire le carte, troverai una donna amica...»

Rimescola le carte e ti fissa per un attimo, poi tira un profondo sospiro. La lettura è giunta al termine. Co-

minci ad alzarti, ma lei stende la mano avvizzita. «Due pezzi d'oro è la cifra che avevamo concordato» dice. Avevi effettivamente detto che le avresti dato due pezzi d'oro, ma la profezia sembra talmente vaga...
Se le paghi i due pezzi d'oro, cancellali dal Foglio d'Identità e vai al **355**. Se le dai solo un pezzo d'oro, vai al **343**. Se ti rifiuti di pagare, vai al **259**.

2

(LADRO) Metti in lavoro il cervello per trovare una soluzione al problema. Non ti viene in mente niente di immediato, a parte gli schemi più assurdi e più rischiosi. Non converrebbe forse lasciare la soluzione a qualcuno dei tuoi compagni?
Se vuoi fare un'altra scelta torna al **133**. Se preferisci andare avanti con una delle idee che ti sono venute, vai al **379**.

3

Mentre ti lanci su di loro le figure incappucciate si fermano. Ti accorgi che sono cinque in tutto. Ti precipiti verso una delle creature per ucciderla, ma quella solleva la candela e si illumina il volto sotto il cappuccio. È uno spettacolo degno del più tenebroso degli incubi, e una morsa di terrore ti attanaglia il cuore. Lancia 1 D + 1: se ottieni un punteggio inferiore o uguale alla tua Classe, sopravvivi allo spavento; in caso contrario, muori di paura.
Dovrai ripetere il lancio per ogni creatura che uccidi. Le creature dal manto funebre non tentano neppure di

difendersi, e basta un solo colpo per ucciderne una. Se le uccidi tutte cinque, vai al **102**. Se *fuggi*, vai al **547**.

4

Ti alzi dal letto alle prime luci dell'alba, e dopo alcuni preparativi parti per la lunga camminata verso la zona del molo, dove la *Maddalena* già ferve di attività. Il capitano ti saluta calorosamente e ti presenta al rematore capo. Ben presto ti ritrovi seduto sulla panca dei rematori, a provare la presa di un remo di legno. «Fortunatamente» dice il rematore capo, «c'è vento a favore che soffia da sud, e la *Maddalena* potrà proseguire a vela appena saremo usciti a remi dal porto». Le prime remate sono le più dure, ma finalmente la *Maddalena* si allontana dalla banchina e ben presto i tuoi compagni intonano una delle vecchie canzoni marinaresche di Krarth, a tempo dei colpi di remo. La nave viene scossa dalle onde appena lascia il riparo del porto, e il tuo contributo canoro termina immediatamente appena avverti uno strano sconvolgimento di stomaco causato dal moto delle onde...
Alcuni giocatori potrebbero sentirsi male, ma non i Saggi, ai quali è dato di controllare qualsiasi tipo di nausea. L'Avventuriero appartenente a una delle altre Classi deve lanciare due Dadi, ai quali aggiunge 1 se ha fatto colazione. Se il punteggio è maggiore o uguale a 10, il malessere diventa una cosa seria e causa una perdita di 2 punti di Energia Vitale (a meno che questa non sia proprio 2, nel qual caso il giocatore non muore ma la sua Energia Vitale viene ridotta a 1).

Il resto della giornata trascorre privo di eventi, e all'imbrunire il Capitano Derzu punta la nave in direzione della linea costiera. Ben presto arrivate in una piccola insenatura, sbarcate sulla spiaggia e vi accampate per la notte.

Vai al **507**.

5

(SAGGIO) Passi dall'altra parte e sposti delicatamente le donne, in modo da poter dare un'occhiata al piccolo. Ha la pelle terribilmente escoriata e coperta di piaghe, ed è troppo debole addirittura per piangere. Per curarlo devi fargli recuperare 1 punto di Energia Vitale (l'equivalente di una semplice ferita per te, ma molto di più per un bimbo così piccolo). Tenta di guarirlo nel solito modo. Se riesci a restituirgli 1 punto di Energia Vitale, vai al **222**. Se non ci riesci, vai all'**84**.

6

I tuoi attacchi sono talmente violenti da non poter essere sopportati neppure dall'Elemento Acqua, che crolla da un lato, lacerato in un milione di goccioline, per poi svanire completamente. Neppure la minima increspatura sembra disturbare la superficie delle on-

de dove, appena qualche secondo fa, un gigantesco pugno acquatico di una ventina di metri torreggiava in cielo.
Sospeso sul tappeto, sopra di te, Augustus dà sfogo alla sua ira con un potente grido gutturale.

Vai al **328**.

7

(STREGONE)Anche se con grande riluttanza, convochi un Faltyn al tuo fianco. «Rinunciamo al solito mercanteggiamento» cominci, mentre il folletto si materializza vicino a te.
«*Hmmm... perso nel gelido Mare Mistrale...*» medita, facendo finta di non averti sentito. «*Una morte lenta, ecco cosa dovresti aspettarti se non fosse per il mio aiuto. In vista della gravità della situazione, e tenuto conto che ho dovuto attraversare chilometri e chilometri di ghiaccio e neve per localizzarti, il prezzo dei miei servigi è più alto del solito. Mi accontenterò soltanto del fodero ingioiellato di Blood Sword. Come vedi sono pienamente d'accordo con la tua proposta di rinunciare al solito mercanteggiamento*».
Se gli concedi il fodero della spada (non importa se ce l'hai tu o un compagno), vai al **220**. Se respingi una tale richiesta, vai al **155**.

8

Ti si avvicina con passo deciso, sogghignando. Non c'è alcun barlume d'intelligenza o alcun segno di riconoscimento nei suoi occhi. Ti ammazzerà e ti

strapperà le carni con gli artigli se non farai subito qualcosa.
Se combatti, vai al **37**. Se desideri usare un oggetto, vai al **449**. Se nella squadra c'è un Saggio disposto ad agire, vai al **206**.

9

Nel momento in cui la Signora in Grigio muore, le armature crollano lentamente. Ogni pezzo colpisce il pavimento con un lugubre rintocco, e poi si ricopre immediatamente di ruggine.
Varadaxor geme, scuotendo la testa come per liberarla dall'immobilità. Si sgranchisce le mani come se fossero fredde, e lentamente si avvicina al corpo della donna.
Vai al **108**.

10

Il mostro crolla al suolo, facendolo tremare sotto l'impatto. Fai il giro di quel corpo ingombrante e ti incammini verso la sponda del lago. L'acqua è stagnante e coperta di una spuma fetida; non è ghiacciata, ma comunque è abbastanza fredda da farti passare la voglia di nuotare. Ti dirigi verso uno dei cancelli, quando un ringhio minaccioso ti fa esitare...
Guardandoti intorno ti accorgi che la Bestia da Guardia si è ripresa dai colpi che le avevi inflitto. Completamente guarita, in virtù della magia del suo padrone, ti si avvicina a grandi passi per ricominciare a colpire.

Non hai nessuna intenzione di perdere altre energie affrontando un altro combattimento con quel bestione. Quindi ti volti e ti metti a correre.

Vai al **432**.

11

Lazarus apre una carta e te la mostra alla pallida luce di una candela. «Osserva» esclama, puntandoci un dito sopra, «e ti racconterò una storia a dir poco sinistra. Non sto cercando una semplice balena, ma il Serpente del Mondo in persona, Jormungand, il *cucciolo* dell'Imbroglione». Ti fissa con un'espressione visionaria che sembra penetrare te, la cabina e le onde grigie che si sollevano nell'oceano sconfinato. Finalmente torna a voltarsi verso la carta e muove il dito lungo un arco segnato su di essa. «Ecco dove si trova, nelle profondità del Mistrale, ad ingozzarsi di balene e a sognare la fine dei tempi. Questa linea mostra il luogo esatto, vedi, sotto la via della Morte Rossa quando di notte passa maestosamente in cielo. Beh, questa vecchia carta vale una fortuna, credimi...» Ti guarda torvo e improvvisamente arrotola la carta. «Andremo a caccia di quel vecchio verme marino e porteremo il suo cadavere sul ponte, ed ogni uomo a bordo della *Bestia in Missione*, anche l'ultimo sguattero, diventerà ricco. E per quel che mi riguarda, beh, il vecchio Lazarus verrà considerato un prodigio di eroismo dal momento della cattura in poi».

Dentro di te pensi che gli amici del capitano a Port Quanongu lo considererebbero un prodigio di pazzia

se fossero al corrente del suo piano. Comunque fai di sì con la testa, mentre Lazarus continua a descrivere come Jormungand verrà portato in superficie e trucidato. Finalmente, con le bave alla bocca, si fa silenzioso e rimane immobile ad osservare la carta con fanatica intensità. Non sai cosa fare, quindi esci dalla cabina e ti metti a passeggiare sul ponte. Dopo un po' Lazarus sbuca dal boccaporto e sfodera un largo sorriso. Non è facile per te riuscire a restituirglielo...
Verso l'imbrunire si alza un vento violento e i marinai si affrettano a ridurre la velatura. La *Bestia in Missione* viene sballottata dalle onde impazzite, mentre l'orizzonte si disperde nella pioggia sferzante. Tutte le braccia disponibili, compreso te, vengono mandate in sentina a vuotare l'acqua. Il violento rollìo ti dà la nausea, tanto che potresti anche esser preda del mal di mare. Ogni giocatore deve lanciare due Dadi, ai quali aggiunge 1 punto se ha mangiato durante il giorno. Un punteggio di 10 o più indica che sta male e che perde 2 punti di Energia Vitale. (Attenzione: se il giocatore si trova con solo 2 punti di Energia Vitale, questa viene semplicemente ridotta a 1; non si muore di mal di mare!)

Vai al **261**.

12

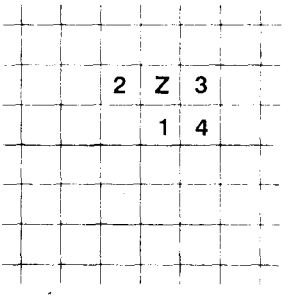
(SAGGIO E/O STREGONE) Capisci che Augustus è più che altro un inventore, un falso mago che affida la maggior parte dei suoi poteri a meccanismi e congegni. Non capisci gran che del suo corredo di accessori,

tutti accatastati sugli scaffali che ti stanno attorno, ma individui uno o due oggetti che potrebbero rivelarsi interessanti... Allunghi la mano, ma poi esiti: e se Augustus avesse protetto i suoi marchingegni con qualche trappola, per neutralizzare degli eventuali intrusi?

Vai al **453**.

13

Le figure incappucciate si ritirano mentre ti precipiti in avanti, e spariscono nelle buie cavità delle mura. Invece lo zombi sfodera un ghigno privo d'intelligenza e digrigna i denti, liberandosi con un gesto del sudario e scendendo dalla bara. Devi combattere questo mostro vivente creato dal cadavere del tuo amico.



Zombi

Combattività: 6 Danno: 1D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 3
Energia Vitale: 30
Protezione: quella che aveva da vivo

Se lo sconfiggi, vai al **329**.

14

(STREGONE) Che oggetto pensi di usare? Due gioielli blu (vai al **42**) o un corno d'avorio (vai al **488**)?

15

Il Re Stregone ha creato uno scenario impressionante come sfondo per il vostro combattimento...

Improvvisamente ti trovi sospeso in aria, aggrappato ad un'asta di freddo metallo, mentre il vento sibila gelido e sferzante. Dai particolari cerchi di capire in che razza di posto ti trovi. Sei appeso ad un esile reticolato di aste metalliche, che formano una specie di ragnatela gigante sospesa in cielo. Vedi solo una foschia bluastra sconfinata che si perde in lontananza. Guardando in basso riesci a intravedere delle nubi evanescenti a centinaia e centinaia di metri al di sotto. Il Re Stregone siede al centro della ragnatela. Il suo colossale trono di cristallo è sospeso nel gelido cielo. Porta ancora la corona di cristallo e, appeso ad una corda attorno al collo, vedi l'oggetto che ti ha fatto fare tanta strada: l'elsa di Blood Sword.

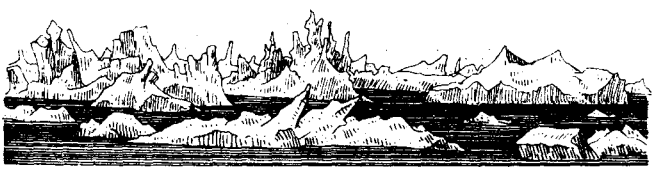
Si accorge che la stai guardando e sulla sua faccia segnata dagli anni si dipinge un fugace sorriso. «Un prezioso talismano, davvero. Mi garantisce la sovranità sui maghi, quindi non ho nessuna intenzione di separarmene. Invece, forse, sei tu che vuoi cedermi il fodero?»

Sai benissimo ciò che non devi assolutamente fare! Se minacci di lasciar cadere il fodero vai al **307**. Se desideri usare un oggetto vai al **282**. Se cerchi di

arrampicarti sulla ragnatela con l'intenzione di attaccarlo vai al **530**.

16

«Per favore stai calmo» dice Augustus. «È difficile controllare il tappeto se continui a piagnucolare». La reazione seccata di Augustus ti lascia sorpreso; solo qualche attimo fa stava facendo del suo meglio per essere gentile, ma ora un sorriso selvaggio gli appare sulle labbra mentre fissa ardentemente ciò che gli sta davanti. «Vuoi proprio sapere dove siamo diretti? Ho semplicemente diretto il tappeto sul mio castello, dove spero di trovare approvvigionamento» ti dice dopo una tua ulteriore lamentela.
Se disapprovi la sua intenzione di recarsi al castello vai al **536**. Se sei d'accordo con lui vai al **65**.



17

Te ne stai lì, al bar della locanda, tra il fumo che si alza dalle pipe d'argilla che la maggior parte dei marinai stanno fumando. In fondo alla sala vedi un gruppo di preti con dei preziosissimi mantelli; stanno seduti, e parlano concitatamente con un vecchio vestito di broccato nero. Al banco della mescita c'è una

numerosa compagnia di mercanti e pellicciai occupati a barattare.
Se vuoi andare a parlare con i preti, vai all'**83**. Se vuoi rivolgerti ai mercanti per sapere se c'è qualcosa di interessante da comprare, vai al **358**. Se vuoi trovare il padrone per farti dare informazioni sulle stanze della locanda, vai al **515**.

18

Sotto gli occhi dei marinai brandisci il crocefisso, che presumibilmente contiene le ossa delle dita di Sant'Ashanax. Improvvisamente l'oggetto ti sobbalza tra le mani, come sospinto da una forza invisibile, e si alza orizzontalmente, tirando come un levriero al guinzaglio.
«Maledetti infedeli!» gridi. «Contemplate la potenza del Vero Dio. Ci dirigeremo nel luogo verso il quale punta il sacro simbolo. Bordate le vele e fate rotta verso nord, avanti corsari!»
Quegli avanzi di galera, caduti in ginocchio e tremanti di paura, ora si affrettano ad obbedire, e ben presto la nave si muove nella direzione indicata dal crocefisso. Le vele sbattono un po' prima di gonfiarsi nella brezza marina ma poi, tra le grida di giubilo della ciurma, la *Bestia in Missione* solca le onde verso nord.
Vai al **298**.

19

Avanzi verso la soglia della casupola. Il primo giocatore in ordine di combattimento mette il piede sopra

un illusorio pavimento di tavole e precipita in un fosso pieno di pali appuntiti, subendo un Danno di 3D (meno la Protezione). La figura rugosa si alza e, ad un suo imperioso cenno di mano, la "casupola" sparisce, lasciando vedere solamente la radura e il fosso illuminato dalla luce soprannaturale della Luna Blu. La figura che ti trovi innanzi è il corpo scheletrico del Cacciatore all'Agguato. «La Luna Blu è maestra d'illusionismo...» sibila tra le labbra scarne.

Vai al **198**.

20

(STREGONE) Ti metti a parlare, interrompendo il flusso della sua melodia. L'uomo si ferma e ti guarda con aria inquisitrice. Gli dici che personalmente non sai suonare nessuno strumento, ma che conosci qualcuno... L'uomo si mostra sorpreso, ma annuisce in segno d'assenso. Chiudi gli occhi e convochi un Faltyn, che giunge invisibile, ridendo scioccamente a una barzelletta del paese delle fate, ancora avvolto dalla nube d'incenso che sembra costituire l'atmosfera dei pianeti dell'aldilà. Gli dai istruzioni di intrattenervi con della musica e, nonostante il suo sguardo sdegnato, estrae dall'aria un flauto invisibile e si mette a suonare una magnifica melodia di tempi lontani, quando l'età aurea regnava ancora sulla terra. Tu stesso, pur consapevole delle astuzie e della vena burlesca dei Faltyn, senti le lacrime salirti agli occhi quando la creatura eterea giunge alla fine della canzone... Gli abitanti dei boschi sembrano ugualmente ipnotizzati, e ognuno di

loro deposita un pezzo d'oro nel palmo della tua mano. Cinque di queste monete spariscono quando il Faltyn le afferra e si dilegua con un risolino. Ti rimangono cinque pezzi d'oro; segnali sul Foglio d'Identità.
Ora puoi andare a riposare (vai al **486**), o andare ad assistere al gioco della dama (vai al **554**).

21

Ora devi determinare la Forza della Truppa complessiva, formata da tutte le potenze militari che si sono unite a te per combattere gli scheletri.

Prima Legione dell'Impero Selentine:	Forza della Truppa 4
Battaglione dell'Ombra:	Forza della Truppa 4
Cavalieri Feroci Guerrieri:	Forza della Truppa 3
Compagnia degli Annientatori Bianchi:	Forza della Truppa 2
Guerrieri di Fang:	Forza della Truppa 2
Fantasmi della Nebbia:	Forza della Truppa 1
Cavalieri della Foresta:	Forza della Truppa 3

Somma le Forze delle Truppe di tutte le potenze militari che hai convocato. Il totale ottenuto corrisponde alla Forza delle Truppe che compongono il tuo esercito. Ora devi sperare che questo schieramento sia sufficiente a debellare i soldati scheletrici del Re Stregone.
Se la Forza delle Truppe totale è 13 o più, vai al **359**; se va da 10 a 12, vai al **459**; se va da 7 a 9, vai al **519**; se va da 4 a 6 vai al **357**.

22

Togli la pergamena dall'astuccio e la leggi. La magia ha un effetto immediato, e fa brillare dolcemente i verdi glifi della pergamena nella tetra oscurità della sera. Il rotolo si sgretola in polvere nell'attimo in cui diventi invisibile.

Attraverso la lastra di ghiaccio che hai sotto ai piedi vedi delle membrane che si chiudono impenetrabili sull' occhio abbagliante. Mentre i tentacoli si muovono alla cieca nel tentativo di ritrovare la preda ormai svanita, passi furtivamente vicino al mostro e ti dirigi verso la costa.

Vai al **117**.

23

(STREGONE) Concentrandoti sull'amuleto, ti cimenti in una gran varietà di comandi e gesti occulti. Il tappeto trema, e poi scende in una spirale che ti fa venire sconvolgimento di stomaco. L'urto sul ghiaccio è talmente violento (ogni giocatore perde 1 punto di Energia Vitale) da sconsigliarti ogni tentativo di far funzionare nuovamente il tappeto.

Vai al **344**.

24

Vieni svegliato da delle grida di terrore. Ti alzi a sedere di scatto e istintivamente allunghi la mano in cerca dell'arma. Le fiamme dei fuochi da campo illuminano la scena di un terribile massacro: i mercanti che avevi visto attorno alla scacchiera della dama ora

stanno scorrazzando nella radura: scoprono i denti ghignando furiosamente, e buttando all'indietro i loro mantelli rivelano dei terribili pugnali che brillano sotto la luce della Luna Blu. Li agitano alla cieca, come mietitori che tagliano il grano, e ad ogni colpo di coltello un abitante dei boschi o un viandante crolla sanguinante e morente...
A guidare la strage ci sono due enormi lupi dagli occhi abbaglianti e accesi d'ira. Li individui all'istante come lupi mannari! Procedono a lunghi balzi tra i viandanti. Le donne e i bambini scappano terrorizzati, mentre gli uomini sopravvissuti si armano di randelli e bastoni.Ti affretti ad impugnare l'arma. Vai al **119** per combattere questi assassini, ma siccome devi ancora alzarti, sfoderare la spada e prepararti, sei costretto ad aspettare tre Tempi prima di poter fare qualsiasi azione.

25

Il Re Stregone ha chiamato a sé un esercito di scheletri per eliminarti. Contro una tale disparità sei senza speranze. Verrai inevitabilmente infilzato dalle loro lance appena ti raggiungeranno. Mentre indietreggi, guardando disperatamente avanti e indietro in cerca di un modo per fuggire che - come sai molto bene - non esiste, lo stendardo di battaglia comincia a pulsare di luce. Le figure incappucciate si alzano dai loro posti sulle gradinate, ansimano per l'orrore, e cominciano a indietreggiare nell'ombra. Non hai la minima idea di cosa stia succedendo, ma afferri lo stendardo di battaglia e lo brandisci alto sopra la testa. Mentre lo fai

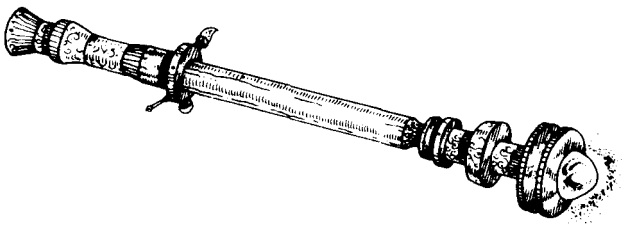
vieni inondato di gloria. Gli spiriti degli antichi generali dei giorni alcioni di Selentium ti sussurrano: *Sii degno dell'Aquila.*
Guardi lo stendardo, che risplende tra le tue mani di una luce folgorante. Addirittura il sovrano di Wyrd indietreggia al vederla, proteggendosi gli occhi con una lunga manica. Gli scheletri vacillano insicuri. La gloria della Prima Legione viene magnificata, e non sminuita, dai secoli trascorsi dalla caduta di Selentium. E nessuna legione permetterebbe che il suo stendardo venisse portato via in battaglia...
Schiere di soldati ormai morti compaiono fra te e gli scheletri in avanzata, diventando sempre più consistenti. I ranghi dei legionari reincarnati avanzano in attesa di un tuo comando!

Vai al **178**.

26

Vedendo che l'esito della battaglia si stava volgendo contro i suoi demoni, Augustus si è dileguato. Ora è in piedi sul tappeto, e stringe con la sua mano esile l'amuleto che porta attorno al collo. Cominci ad avanzare verso di lui, ma il tappeto si sta già sollevando per allontanarsi in volo dalla torre.
Augustus si ferma a una distanza di sicurezza e ti osserva, col viso contratto dalla rabbia. «Resterai a marcire laggiù per sempre!» grida. Agita il pugno e poi comanda al tappeto di virare e di tornare verso Krarth. Rimani a fissarlo finché non è che un puntino, perduto nel bianco della foschia.

Entri nella torre e ti trovi in una balconata circolare che dà sulla tromba delle scale. Certo, questa è la tromba delle scale, però il problema è che non ci sono le scale. Dando un'occhiata in basso vedi altre due balconate, e poi la sala del pian terreno.
Se nella tua squadra c'è uno Stregone, vai al **93**. Se non c'è uno Stregone, vai al **238**.



27

Sei maledettamente stanco dopo la fuga nella foresta, e ben presto russi sonoramente. Improvvisamente, un rumore vicino ti sveglia di scatto, e uno spettacolo orripilante ti fa accapponare la pelle. Un piede scarno ha calpestato un ramoscello, ed ora una faccia scheletrica dagli occhi abbaglianti si protende su te...

Vai al **212**.

28

(SAGGIO) Augustus ha tessuto il suo tappeto con incantesimi di difesa per proteggerlo da attacchi mentali di questo genere. Un accecante lampo luminoso rimbalza infatti dal tappeto contro di te, appena provi a usare il tuo potere mentale! Lancia due Dadi. Se il risultato è inferiore o uguale all'Energia Mentale rie-

sci a resistere. In caso contrario perdi il potere dell'Esorcismo per il resto dell'avventura.
Ora vai al **133** e fai un'altra scelta.

29

Spicchi il salto e cadi nell'acqua ghiacciata del porto. Ti agiti per tornare in superficie, respirando affannosamente proprio mentre i marinai dal parapetto ti puntano contro gli arpioni. Hai la spiacevole sensazione che questi siano uomini che mancano raramente il bersaglio, sia che si tratti di balene o di uomini!
Un'ombra ti passa sopra la testa. Inizialmente la scambi per un gabbiano, ma quando vedi i marinai a bocca aperta per la meraviglia anche tu guardi in alto. Sopra di te c'è un tappeto volante, che trasporta un uomo con una tunica viola!
Si china per darti una mano a salire. «Quando c'è bisogno di un modo veloce per cavarsela» dice con un sorriso, «il tappeto magico di Augustus è l'ideale. Parti tappeto! Nord e poi est, *pro tempore*!»
Il tappeto fa una virata e successivamente sfreccia in aria a una velocità vertiginosa. Con un ritardo di una frazione di secondo gli arpioni penetrano nelle onde, proprio nel posto dove solo un attimo fa ti stavi dibattendo.
Vai al **424**.

30

(SAGGIO) ... Non ce la fai, non riesci ad entrare nel giusto ordine mentale per la Levitazione. Sembra che

per ora la tua capacità di concentrazione se ne sia andata, quindi non puoi ritentare. Se qualcun altro vuole provare a salvare il Faltyn, vai al **314**. Se tutti avete provato e non ci siete riusciti vai al **221**.

31

La luce di cui risplende lo stendardo illumina il corno d'avorio, che comincia a brillare. Una profusione di rosso idromele sgorga dall'imboccatura, e dove il liquido tocca il suolo compaiono dei giganteschi guerrieri barbari. Guardano con occhio torvo gli scheletri in avanzata e brandiscono gli scudi, ansiosi di gettarsi nella mischia.
Prendi nota che ora hai i Cavalieri Feroci Guerrieri al tuo fianco. Il corno svanisce, quindi cancellalo dal Foglio d'Identità, poi torna al **178**.

32

Prendi il fodero dalla cintura e lo sollevi in alto. Il vampiro delle nevi si accascia in ginocchio, preso dal panico, quando i raggi scintillanti di un arcobaleno luminoso scaturiscono dai gioielli. Ti guarda atterrito, e sembra assolutamente incapace di muoversi mentre tu avanzi e lo tocchi col fodero. Immediatamente il bagliore scarlatto di cui era circondato svanisce, i lunghi denti e gli artigli spariscono, la sua espressione di odio e timore si trasforma in sincero stupore. Il potere del fodero di Blood Sword ha restituito l'anima al tuo compagno, che ora torna a far parte del mondo dei vivi mentre tutti i suoi ricordi di una fugace esi-

stenza nel Regno dei Morti Viventi svaniscono come in un sogno...
L'eccitazione ti ha lasciato quasi incapace di dormire. Osservi il bagliore funesto della stella della Morte Rossa che cala al di là dell'orizzonte. La fredda luce dell'alba non tarderà ad arrivare. Con un senso di profonda gratitudine per il ritorno del tuo compagno dal Regno dei Morti Viventi, riponi rispettosamente il fodero di Blood Sword.
Se hai delle provviste puoi fare colazione (cancella una razione giornaliera). Ogni giocatore che non mangia perde 1 punto di Energia Vitale.
Vai al **422**.

33

(STREGONE) Puoi sia convocare un Faltyn (vai al **230**) che servirti dell'incantesimo Predizione (vai al **386**).

34

(Questo paragrafo è riservato al giocatore in possesso di Shadowcleaver.) Percepisci il rumore della scimitarra d'argento che sibila per tutta la lunghezza della lama. L'ombra che prima l'aveva fatta sparire adesso svanisce, e Shadowcleaver brilla intensamente. Gli angoli più lontani della stanza vengono subito inondati da una luce intensa, inesorabile come il sole del deserto. Il demone Umborus comincia a ringhiare di dolore, gridando come un uomo straziato dal fuoco. Se personalmente potresti avere pietà di un tale mostro, la tua

arma non ne ha alcuna. Ti guida mentre la sollevi col braccio, e la affondi fino all'impugnatura nel petto illusorio del demone.
Cala il silenzio. Guardando in alto non vedi più traccia del demone. Shadowcleaver giace ai tuoi piedi; ora è di un bianco incandescente, e il suo bagliore illumina la stanza. Non puoi recuperarla, quindi cancellala dal Foglio d'Identità. Accanto ad essa c'è una schifosa massa nera, simile ad un grosso sputo di catrame molliccio. È il Cuore dell'Ombra, tutto ciò che rimane dell'orripilante demone irreale. Prendilo, se vuoi, poi vai al **145**.

35

Entri nell'edificio e ti trovi davanti a numerosi uomini e donne, dall'aria deperita e con indosso degli splendidi abiti impolverati, i quali danno vita ad una lugubre danza, muovendosi sul pavimento a passo strascicato anche se non si sente alcuna musica. A poco a poco si accorgono di te, e uno dopo l'altro smettono di danzare. Ti senti tutti gli occhi addosso mentre attraversi la sala, ma improvvisamente i danzatori sono spariti, ed ora vedi soltanto una stanza ornata di ragnatele nelle quali dei grossi ragni corrono freneticamente da una parte all'altra.
Da qualche parte, come provenienti da molto lontano, ti giungono delle grida (non riesci a capire se di gioia o di angoscia), accompagnate a una musica dissonante di campane stridule, di flauti e di lire. Ti avvicini ad una porta di pietra che reca questa iscrizione sull'ar-

chitrave: *Sei giunto alla fine del tuo viaggio. Dopo vita febbrile e transitoria, riposa in pace.* Spingi la porta, che si apre con uno scricchiolio.

Vai al **428**.

36

Arrendersi a una tale plebaglia non è assolutamente un'azione dignitosa. Tutti i Guerrieri della squadra perdono 30 punti d'Esperienza dalla gratifica di fine avventura.

Ti afferrano e ti spingono in una piccola imbarcazione che viene presto calata in mare. L'acqua comincia subito a filtrare tra le tavole, e tu sai bene che avrai un bel da fare a vuotare l'imbarcazione per riuscire a tenerla a galla.

«Che tu sia maledetto dagli dei di Krarth» grida Lazarus mentre stai remando a più non posso. «Una bella liberazione, eh?»

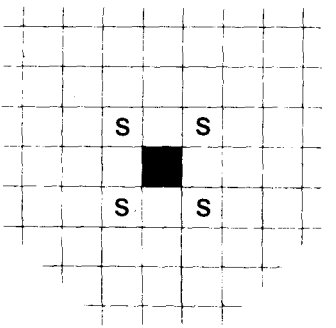
La *Bestia in Missione* si allontana finché le urla della ciurma si perdono in un flebile lamento del vento. Alla fine le sue vele spariscono oltre l'orizzonte, lasciandoti completamente abbandonato in mare aperto.

Vai al **113**.

37

I giocatori possono distribuirsi sulle caselle contrassegnate dalla lettera S (che sta per sacchi a pelo). I giocatori che in precedenza erano diventati vampiri delle nevi possono piazzarsi dove desiderano a patto

che ogni vampiro delle nevi si trovi entro due caselle da quelle occupate dai giocatori.
I giocatori vampirizzati non hanno le caratteristiche e i poteri che possedevano da vivi. Un vampiro delle nevi non è altro che uno spirito del regno dei Morti Viventi subentrato in un corpo di mortale; le precedenti abilità della persona, i suoi incantesimi e tutto il resto, non possono venire utilizzati. Comunque, se un giocatore si trovava in possesso di un oggetto magico, come una spada incantata o una pergamena, può ancora servirsene in veste di vampiro.



Vampiro(i) delle Nevi

Combattività: 7
Danno: 1 D + 3
Energia Mentale: 7
Intelligenza: 8
Energia Vitale: 25
Protezione: come da vivo

Se la battaglia finisce vittoriosa per un vampiro, l'avventura finisce. Se vincono i giocatori rimasti, vai al **228**.

38

Il vampiro digrigna i denti e si fa piccolo per la paura appena gli presenti il crocefisso. Come tutte le creature senz'anima, non riesce a sopportare la vista di una reliquia sacra. Si prosterna in ginocchio, raspando la neve indurita come un animale braccato. Poi alza gli occhi verso di te con uno sguardo disperato. Con la voce familiare del tuo compagno dice: «Amico mio... non farlo...».

Non riesci a provare pietà per quest'essere mostruoso, e gli conficchi il crocefisso nella fronte rosso sangue. Il vampiro spalanca la bocca e dà sfogo ad un estremo, spaventoso grido che farebbe inorridire anche il cuore più coraggioso.

Ti chini sul corpo senza vita del tuo compagno perduto, con l'animo straziato dal dolore, e vi rimani fino all'alba. È diventato pallido, e le zanne spaventose sono sparite dalla sua bocca ora sorridente. Lasci il crocefisso sulla salma, la spogli delle eventuali armi o di altre cose che il tuo amico possedeva, e la seppellisci sotto un cumulo di neve.

Il tuo stomaco non è in grado di accettare del cibo, ma se hai provviste è meglio che provi a sforzarti. I giocatori che non mangiano perdono 1 punto di Energia Vitale.

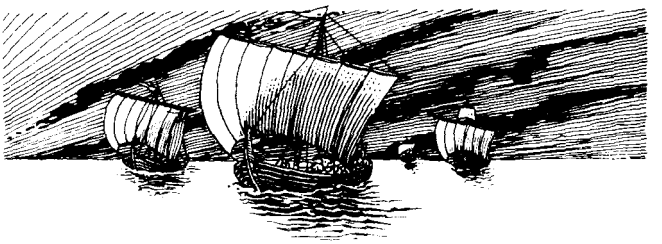
Vai al **422**.

39

Mentre rimani in piedi, a fissare stupito il buco nel pavimento dove è caduto il tuo compagno, altre quat-

tro frecce sbucano dalla fessura. I colpi vanno distribuiti equamente tra gli eventuali giocatori sopravvissuti. Ogni freccia provoca un Danno di 1 D, meno la Protezione. Ti rendi conto che non ti resta altro che buttarti giù dallo scivolo per arrivare al piano di sotto. Mentre lo fai, un'altra raffica di frecce fende l'aria proprio nel luogo in cui ti trovavi poco fa.

Vai al **213**.



40

Entri nel transetto. Qui le pareti sono foggiate a forma di mani, che si protendono verso la stanza in atto di supplica. Ti lasci quasi sopraffare dal senso di un cattivo presentimento.

Se uno Stregone vuole servirsi di Predizione prima di procedere, vai al **305**. Se desideri avanzare, incurante dei presentimenti, vai al **160**. Se desideri lasciare il transetto e la cattedrale tornando sui tuoi passi, vai al **547**.

41

(SAGGIO) La creatura protende verso di te le braccia scheletriche mentre si avvicina. Ma improvvisamente

inciampa e crolla a terra, a pochi centimetri dai tuoi piedi. Liberi la mente dalla concentrazione che avevi diretto su di lui e rimani a guardare i resti del mostro.

Vai al **303**.

42

(STREGONE) Istintivamente sollevi le gemme davanti agli occhi, e guardandoci dentro intensamente sei in grado di individuare i fluidi, eterei corpi dei Silfi che ti stanno innanzi. Vai al **100** per il combattimento, ma ricorda che per l'*attacco* basterà che tu lanci 2 D, invece di 3 D come ti verrà detto nelle istruzioni, in quanto ora i Silfi non sono più invisibili ai tuoi occhi.

43

(SAGGIO) Cerchi di concentrarti nuovamente su ciò che ti sta di fronte; ma hai la sensazione che, avendo rimosso lo strano spettacolo e i suoni che ricevevi qualche minuto fa, anche l'abilità di servirti della tua Vista Paranormale se ne sia andata.

Vai al **256**.

44

«Ho intenzione di riprendermi il fodero di Blood Sword, e subito» dice tendendo la mano.

Se intendi dargli il fodero, vai al **419**. Se vuoi attaccarlo, vai al **522**.

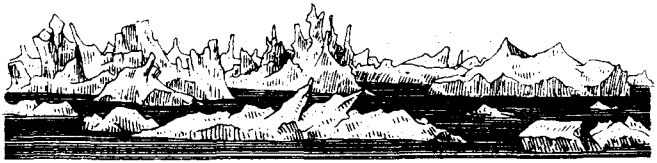
Segui da vicino la bara del tuo compagno. Ben presto la processione giunge in un edificio di struttura simile a una cattedrale, con le guglie che svettano nell'atmosfera notturna. Con una stretta al cuore ti rendi conto che è fatta interamente di ossa: le guglie sono coni di crani umani, i contrafforti sono fatti di femori, e le mura sono frammenti polverizzati di casse toraciche e di braccia. Entrando nell'oscurità resti colpito dall'odore pungente dell'incenso frammisto ad un intenso fetore di decomposizione. Le lunghe vesti delle creature dal manto funebre che ti stanno davanti muovono gli strati di polvere, mentre avanzano verso l'altare in fondo alla navata e posano la bara. Oltre alla pallida luce stellare, che filtra attraverso gli alti finestroni della navata, le uniche fonti d'illuminazione sono la luce azzurrina delle candele della processione e una cupa luminescenza proveniente dall'alto, dalle travature di ossa umane. Guardando in su vedi un Faltyn luccicante attaccato a testa in giù ad una croce, fatta anch'essa di ossa, in una gabbia di ferro.

Quando rivolgi nuovamente gli occhi verso l'altare vedi una delle creature dal manto funebre prendere una scimitarra d'argento annerito da una nicchia: ora la sta posando sulla gola del tuo ormai immobile amico.

Ora cosa intendi fare? Se vuoi attaccare le creature dal manto funebre, vai al **202**. Se decidi di andartene, ripassando da dove sei venuto, vai al **152**. Se desideri usare un oggetto, vai al **448**. Se vuoi aspettare di vedere cosa succede, vai al **567**.

46

Ti circondano mugolando silenziosamente. Un'occhiata ai loro occhi ti dice che i tuoi compagni non esistono più: questi non sono altro che macabri mostri, e intendono succhiare anche il tuo sangue.
Se c'è un Saggio desideroso di tentare qualcosa, vai al **206**. Se combatti, vai al **37**. Se pensi di possedere un oggetto utile, vai al **376**.



47

(STREGONE) Decidi di provare con l'incantesimo della Predizione. Il caos del presente si dipana all'istante e sparisce come una ragnatela improvvisamente disturbata da un soffio di vento. [*Davanti a te vedi la stessa radura in cui ti trovi, ma ora è notte fonda, e la scena è piena di figure in fuga mentre si sta svolgendo una carneficina. Vedi cadaveri mutilati che giacciono al suolo, sotto i loro assassini che li colpiscono ripetutamente con coltelli incurvati. Ti rendi conto con un sussulto che le vittime del sanguinario assalto sono gli abitanti dei boschi, e - o si tratta solo della tua immaginazione? - hai l'impressione che tra gli orribili cadaveri ce ne sia uno che indossa una cappa che sembra proprio la tua...?*] Improvvisamente sembra che un sipario di tenebra si cali davanti alla visione e

ti ritrovi nel presente, con il bagliore rossastro dei fuochi da campo che si riflette nei tuoi occhi.

Vai al **468**.

48

Ha a malapena la forza di parlare, ma la sua mente è lucida. «Sono di Wyrd» dice con un filo di voce. «Ho tentato di scappare, assieme ai miei due fratelli, perché la mia famiglia aveva sofferto troppo a lungo sotto la tirannia del Re Stregone. Ma l'Eislaken è uscito per uccidere i miei fratelli, visto che uccide... tutti coloro che cercano... di fuggire...» Comincia a parlare a stento. Ti rendi conto che sta perdendo conoscenza, sta scivolando in coma, per non risvegliarsi mai più. Ha preso troppo freddo prima che tu la ritrovassi, e nessuna assistenza potrà più salvarla.

Vuoi rivolgerle un'ultima domanda? Le chiedi: «Cos'è l'Eislaken?» (vai al **135**), «Qual è la fonte del potere del Re Stregone?» (vai al **544**), «Come si può sconfiggere il Re Stregone?» (vai al **284**). Oppure la lasci morire in pace (vai al **59**)?

49

(Assicurati di aver preso nota del numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Un esercito di spade a doppio taglio macchiate di sangue coagulato turbinano fuori dalla sfera rossa. Inizialmente non sono più grandi di aghi, ma in pochi secondi prendono la loro dimensione naturale. Per un istante rimangono sospe-

se in aria, come le spade erette dei Feroci Guerrieri che cercano il nemico. Poi si allungano in avanti...
Se prendi parte a un combattimento, o stai per farlo, le spade a doppio taglio piombano sui tuoi avversari infliggendo loro un Danno di 1 D × 1 D prima di scomparire.
Se non stai combattendo, le spade si dirigono su di te. Il Danno inflitto dalle spade a doppio taglio va distribuito equamente sui possibili bersagli (arrotondando per eccesso) ed ogni persona ferita deve sottrarre la sua Protezione dal Danno procurato dal colpo. Ad esempio se l'ammontare del Danno fosse di 3 × 5, verrebbero inflitti 15 punti di Energia Vitale. Supponi che questi debbano essere divisi tra un Saggio (Protezione 2) ed un Guerriero (Protezione 3). Il primo perderebbe sei punti di Energia Vitale, l'altro 5.
La sfera svanisce. Se sopravvivi torna al paragrafo da cui sei venuto.

50

Il tuo ex-compagno stavolta è sicuramente morto. Se hai un oggetto che può resuscitarlo, usalo in questo frangente. In caso contrario non ti resta che recitare una breve preghiera sul suo corpo, per poi prendere quello che desideri tra gli oggetti che possedeva. Per sapere cosa aveva consulta il suo Foglio d'Identità. Attorno al collo del cadavere trovi anche un grande amuleto a forma di teschio. Annotalo se lo prendi, poi vai al **353**.

51

(LADRO) Scali in fretta le pareti della cattedrale, grazie al fatto che ci sono innumerevoli appigli per le mani e per i piedi tra le ossa sporgenti. Quando giungi all'altezza della gabbia del Faltyn ti raccogli su te stesso e salti all'infuori. Lancia 2 D cercando di ottenere un numero inferiore o uguale al punteggio d'Intelligenza. Se il tiro ti riesce, ce la fai ad aggrapparti alla gabbia e finalmente a liberare il Faltyn dai chiodi che lo tengono appeso alla croce. Dopo di che lui ti trasporta a terra. Vai al **568**.

In caso contrario cadi giù sul pavimento, con un Danno di 1 D, contro il quale la tua Protezione non può far nulla. Non te la senti di ritentare, quindi torna al **314** se un altro giocatore vuole provare a sua volta a salvare il Faltyn, oppure al **221** se tutti hanno voluto provare e non ce l'hanno fatta.

52

Che oggetto vuoi usare? La sfera del fuoco (vai al **324**), la scatola dell'acciarino (vai al **77**), o un pizzico di polvere d'argento (vai al **64**)?

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, oppure non vuoi usarli, ti allontani in senso opposto alla direzione presa dalla processione; vai al **152**.

53

Lasci andare il fodero: i gioielli brillano nella fredda luce, mentre cade precipitando nell'immensità del blu. Il Re Stregone impartisce un rapido ordine ed un

mostruoso ragno rigonfio appare ai piedi del suo trono. Si lascia cadere lungo la ragnatela, raggiungendo ben presto il fodero ed afferrandolo con le zampe sottili.
«In circostanze normali la rinuncia al fodero ti avrebbe lasciato incapace di difenderti dai cinque Veri Maghi» dice il Re Stregone quando il ragno torna da lui. «Ma purtroppo neppure il loro potere può raggiungerti nel Mondo dei Sogni di Wyrd. Qui il monarca assoluto sono io, come avrai modo di imparare».
Mentre afferra il fodero fa in modo che la ragnatela metallica sulla quale stai appeso svanisca. Piombi senza speranza verso il basso, nell'incubo infinito che ha preparato per te...

54

Se qualcuno ha comprato il corvo Screebo, prendi nota di chi è il nuovo proprietario. L'uccello non è un ingombro (non conta come oggetto), visto che se non viene trasportato è in grado di seguirvi da solo.
Se non l'hai già fatto, ora puoi unirti ai mercanti presso il bancone andando al **358**. Altrimenti mettiti in cerca del padrone per affittare una stanza alla locanda; vai al **515**.

55

L'uomo dal mantello viola ti fa un sorriso piuttosto freddo. «Questo non va bene. Augustus di Vantery non è tipo da accettare un no come risposta».

Si toglie una bottiglia dalla cintura e vuota il suo purpureo contenuto in mare, gridando: «*Latet Mors in gurgite vasto!*» Immediatamente una spumosità bianca mette in agitazione la superficie del mare. Le acque ribollono e spumeggiano quando una vasta onda si alza per formare un enorme pugno, e ben presto diventa più alta dell'albero maestro. I marinai corrono al riparo terrorizzati. Il capitano si fa il segno della croce e mormora: «Il destino ci è avverso; ci ridurrà in rottami».
«A meno che io non decida di salvarvi!» interviene bruscamente Augustus. «Andiamo, richiamerò indietro l'Ondina, in cambio di qualcosa. Per mettervi in salvo dovete buttare il fodero di Blood Sword in mare».
Se fate come dice vai al **419**. Se ti rifiuti vai al **439**.

56

La tua tattica sembra efficace e i pezzi del Signore degli Elfi soccombono alla tua avanzata, uno dopo l'altro; ma in ultimo, con una mossa velocissima, il tuo avversario si prende tutte le tue pedine in una volta con il suo ultimo pezzo! Rimani a fissare la scacchiera sbalordito e stupito. Come hai fatto ad essere così stupido da allineare tutti i pezzi in modo da permettergli di decimarli in quel modo? Ti ha preso in giro per tutto il tempo?
Si alza. «Il gioco è finito e tu hai perso. Torna nella tua valle di mortali».

Fai come dice? In questo caso la missione è finita. D'altronde eravate d'accordo di risolvere la questione in base al risultato della partita, e lui ti ha battuto... Devi decidere se mettere fine alla tua missione così, perdendo, o se sfidare il Signore degli Elfi. In questo caso vai al **211**.

57

(Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori addormentati.) Un rumore disturba il tuo sonno profondo, un rumore somigliante al ringhio di un animale furibondo. Ti svegli all'istante e ti metti in guardia: una faccia di un rosso vermiglio, distorta da una sfrenata avidità di sangue, ti si avvicina nel buio. Le grosse zanne bianche sono quelle di un vampiro delle nevi, ma le sembianze sono quelle di un tuo compagno!
Balzi in piedi. Devi allontanare il pensiero che questo mostro ti è stato amico. È morto. Quando un mortale finisce i suoi giorni e si unisce ai ranghi dei Morti Viventi, tutto ciò che rimane di lui è un corpo senz'anima, guidato soltanto dal desiderio di sangue!
Se vieni attaccato da un singolo vampiro, vai all'**8**. Se più d'uno degli altri giocatori sono diventati Morti Viventi, vai al **46**.

58

Per la prima volta, a quanto puoi giudicare dopo i lunghi anni di esperienza a contatto con queste creature, il Faltyn parla con un certo tono di rispetto nella voce sibilante. «*La tua magnanimità sarà ricompen-*

sata» dice. «*Innanzi tutto, quando attraversi la stanza passa soltanto sopra le caselle nere. Dei cinque oggetti che si trovano nel cofanetto, è meglio prendere la sfera del fuoco. Quando viene attivato, questo oggetto diventa rapidamente una grande palla bianca incandescente che non può venire estinta da nessuna forza terrestre. Però devi usarla saggiamente*». Con queste parole il Faltyn svanisce. Seguendo il suo consiglio attraversi il pavimento senza inconvenienti ed apri il cofano.

Vai al **294**.

59

Chiude gli occhi, e ormai la sua ora giunge al termine proprio nel momento del tramonto. Sei addolorato per lei, ma hai fatto tutto il possibile; ora devi raggiungere la costa finché la luce del crepuscolo ti permetterà di vedere la strada. Se lo desideri, puoi prendere il manto di pelliccia e/o i guanti della ragazza.

Vai al **365**.

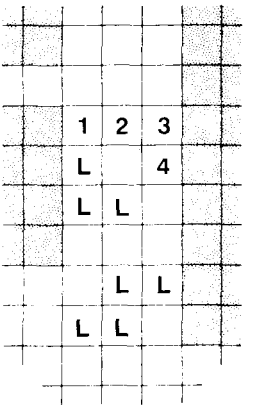
60

Se *tutti* i giocatori hanno scelto di rimanere sulla lastra, vai al **183**. Se alcuni giocatori sono saltati via ed altri ci sono rimasti, vai al **385**. Se *tutti* i giocatori sono saltati via, vai al **489**.

61

L'incessante groviglio di rovi spinosi si estende sempre più. Corri all'impazzata con alle calcagna i Levrie-

ri delle Nevi con le bave alla bocca. Le siepi spinose sembrano protendersi verso di te, ti si impigliano nei vestiti e ti graffiano la pelle nel tentativo di ostacolarti. Ad ogni boccata della fredda aria notturna i polmoni ti bruciano. Hai le gambe che tremano per la fatica. Alla fine non ti rimane altra scelta: ti volti per affrontare i tuoi inseguitori.



Levrieri delle Nevi

Combattività: 8 Danno: 2 D + 1
Energia Mentale: 9 Intelligenza: 9
Protezione: 0

Energia Vitale:				
	primo	25	*quinto*	25
	secondo	25	*sesto*	25
	terzo	25	*settimo*	25
	quarto	25		

Non ti rimangono energie per *fuggire*. Se sopravvivi, vai al **66**.

62

Sei disteso sull'erba vicino a un lago. Ti siedi e ti guardi intorno. Il lago ha un aspetto stranamente familiare - molto simile a quello sul quale era costruito il Palazzo dell'Eterno Imbrunire. Ma non c'è traccia di quel superbo edificio, vedi soltanto rovine segnate dal tempo e coperte da una profusione di edera. E il lago che avevi visto in precedenza era stagnante e sporco. Questo è limpido e fresco e brilla alla luce del sole...

Ma se questo è in qualche modo lo stesso lago, allora dietro di te ci dev'essere... Ti volti, aspettandoti di trovare la tetra Foresta dei Rovi, ma vedi degli alberi rigogliosi che non assomigliano affatto a quei terribili arbusti.

Un'ombra si cala sopra di te oscurando la luce del sole. Balzi in piedi, pronto a combattere, ma stavolta non si tratta di Gristun, la Bestia da Guardia. Una donna dal sorriso gentile e dagli occhi intelligenti si porta innanzi a te, tenendo per mano un vecchio stordito. Si piega in avanti per togliersi qualcosa dal collo e te lo offre. Dai un'occhiata all'oggetto: è l'elsa di Blood Sword. Stai per ringraziarla, ma la donna e l'uomo si sono già allontanati sull'erba lussureggiante. Lui la guarda, sulle prime interdetto, ma poi lei gli dice qualcosa e lo senti irrompere in una gioiosa risata.

Ora che la ricerca dell'elsa è stata ultimata con successo, i giocatori sopravvissuti possono dividersi equamente una ricompensa di 1000 punti d'esperienza.

Poi vai al **570**.

(LADRO) Ad un tratto ti spieghi il motivo della tua preoccupazione. L'erba e il muschio che coprono il terreno della foresta non crescono affatto lungo i muri della casupola. Dai un'occhiata al bordo inferiore della costruzione: sembra che sia piovuta dal cielo soltanto un attimo fa. Decidi di controllare con maggiore attenzione. Ti togli il mantello, lo appendi in cima ad un lungo ramo robusto, e sopra ci metti il cappello in modo da far assomigliare il tutto a una figura umana; poi afferri l'altra estremità del ramo e fai passare questa specie di fantoccio attraverso la porta. Chiunque si trovi all'interno della casupola vedrà soltanto la sagoma di una figura in piedi, profilata in controluce dalla Luna Blu.

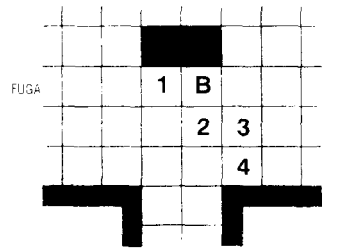
«E come sarebbe?» sibila una voce dall'interno. «Perché non sei caduto nel fosso, mortale?» Senti un rumore secco, come di ossa in movimento che scricchiolano, e percepisci qualcosa che balza improvvisamente sul fantoccio. Senti un lamento e successivamente uno strano rumore di qualcosa che va in frantumi. Ad un tratto la casupola sparisce completamente e tu ti ritrovi in piedi sul margine di un fosso dalle pareti ripidissime. Sul fondo vedi le forme scheletriche di un Cacciatore all'Agguato, che si dibatte nel tentativo di liberarsi da un paletto che si è conficcato nella sua cassa toracica. È caduto nella trappola che era destinata a te, e che prima era celata dall'incantesimo.

Vai al **258**.

64

Balzi in avanti e getti in aria la polvere, sulle teste delle creature dal manto funebre. Loro si fermano, ma non si voltano per affrontarti. Solamente si alza un ululato di vento, snervante nel silenzio mortale che finora regnava nella stanza.

Con un brusco rumore, simile a quello di due spade che cozzano, il boia dei Morti Viventi che aveva preso il tuo compagno appare a cavalcioni della bara. Ha in mano la sua pesante falce, e salta giù per affrontarti. Devi batterti per il corpo e l'anima del tuo amico.



Boia

Combattività: 9	Danno: 4 D + 1
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 50	Protezione: 2

Se *fuggi*, vai al **152**. Se vinci, vai al **387**.

65

Il tempo passa, e tu rimani ad osservare il paesaggio di mare ghiacciato che si allontana scivolando maestosamente sotto di voi. Sentendo Augustus che mor-

mora qualcosa a bassa voce, guardi in basso e vedi un pinnacolo ricoperto di brina che torreggia alto sulla superficie ghiacciata del mare. In cima, con le bianche torri che risplendono riflettendo la luce del sole, c'è un castello. Il tappeto comincia a scendere in quella direzione, e mentre vi avvicinate le sue mura riflettono sempre più lucentezza fino a diventare quasi accecanti.

Augustus si volta verso di te. «Basta con le stupidaggini. È ora che ti spieghi come stanno le cose. Sono al servizio del Vero Mago Uru, che ha ottenuto la natura divina sotto il nome di Luce Bianca. Il fodero ingioiellato che tu porti è suo, ed ora devi consegnarmelo. Se rifiuti...» Lascia la frase in sospeso dando un'occhiata significativa al ghiaccio sottostante.

Se ti separi dal fodero, come lui dice, vai al **419**. Se rifiuti, vai al **504**.

66

Continui a camminare, incespicando, finché non hai l'impressione che soltanto il freddo impedisca alle gambe di fermarsi. Hai le labbra rigide, arse fino al dolore a causa dell'aria fredda. Ti senti gli occhi pesanti ed hai le occhiaie.

Ma l'alba non dovrebbe essere già arrivata? Invece c'è solo un'indeterminata penombra grigia.

Vai al **104**.

67

Qualcosa viene a turbare il tuo sonno profondo. Ti guardi intorno nella radura, ma non riesci a vedere il tuo compagno di guardia. Improvvisamente senti che qualcosa ti investe da dietro: ti volti, ma ciò che vedi sono soltanto gli occhi sbarrati del tuo amico che ti fissano in volto. Mentre rimani ad osservarlo, sbalordito, le sue carni si riducono in grigi brandelli per poi sgretolarsi in polvere, mentre ti rimangono in mano soltanto due manciate di finissima polvere grigia. Proprio di fronte a te, dietro al posto dove si trovava il tuo compagno, c'è la scheletrica forma del Cacciatore all'Agguato.

Vai al **521**.

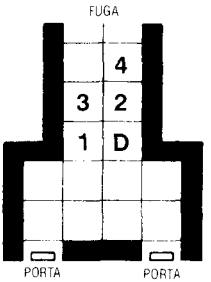
68

(STREGONE) Prepari l'incantesimo. Nel frattempo l'essere scheletrico volge il suo sguardo spettrale ver-

so di te come se avesse improvvisamente avvertito la tua presenza.
Se vuoi fermare l'incantesimo per *fuggire*, vai al **492**.
Se preferisci continuare a preparare l'incantesimo, vai all'**86**.

69

Benché piccolo, il demone è di gran lunga più veloce e più forte di quanto tu pensassi. Varadaxor si tira indietro in modo da lasciarti spazio per combattere.



Demone

Combattività: 8	Danno: 2 D*
Energia Mentale: 10	Intelligenza: 9
Energia Vitale: 30	Protezione: 2

**Nota*: la sua coda munita di aculei è impregnata di veleno. Ogni volta che qualcuno viene ferito bisogna che lanci ancora una volta il dado. Se esce 1 il giocatore perde Energia Vitale corrispondente a 4 D, poiché il veleno gli entra nel sangue.

Se vinci, vai al **462**. Se *fuggi*, vai al **406**.

70

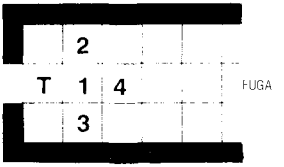
Riluttante, il folletto si materializza un'altra volta, incapace di resistere alla tua magia. «Spiegami le tue parole», incalzi, sempre tenendo d'occhio il fascio di luce perpendicolare. [*«La luce proviene dalla Luna Blu» piagnucola. «Hai fatto arrabbiare uno dei maghi morti che dimorano in cielo. Distruggi il suo servitore prima che attinga potere dalla terra antica e dalle pietre di questo paese»*] Il Faltyn non attende oltre e svanisce, anche se desideravi porgli molte altre domande. Improvvisamente, con un sibilo acuto, il lampo si abbatte sugli alberi al margine della radura ed esplode nel centro, dando vita ad una pioggia di scintille blu.

Vai al **180**.

71

Con un fragoroso grido di battaglia partite assieme alla carica, intenzionati a uccidere questo gigantesco nemico. Thanatos solleva la potente arma ed esibisce la lama dai denti seghettati. «Che mi affronti uno o che

mi affrontiate tutti, il risultato sarà lo stesso!» ruggisce.



Thanatos il Gigante

Combattività: 8	Danno: 4 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 45	Protezione: 2

Se *fuggi* tra le Foglie della Rimembranza, vai al **367**.
Se ammazzi Thanatos, vai al **111**.

72

Ti volti verso il capitano con lo sguardo indignato. «Puah», sbuffi. «Non è da persone della mia condizione restare legati alle panche dei remi come bestie da soma. Ci sono indubbiamente altri modi per raggiungere le spiagge di Wyrd. Arrivederci!»
Mentre lasci il molo, un uomo magro con un mantello viola s'incammina verso di te e ti saluta dicendo: «Sono Mastro Augustus di Vantery, un mago di una certa fama. Non ho potuto fare a meno di ascoltare la tua conversazione col capitano. Il viaggio verso Wyrd non è una cosa breve, ma se sei determinato a farlo, è in mio potere rendertelo meno difficoltoso». Mentre

parla tasta con le dita una pietra bianca che porta appesa a un filo attorno al collo.
Se gli chiedi di continuare ciò che sta dicendo, vai al **166**. Altrimenti la sola alternativa per procurarti un passaggio è salire su una delle baleniere; vai al **417**.

73

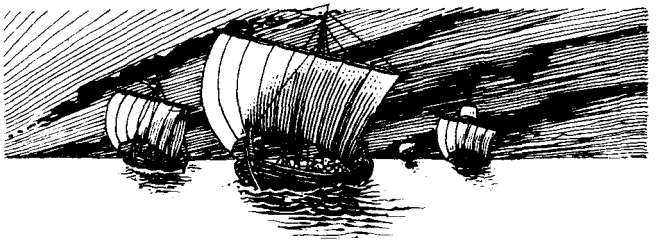
I lupi giacciono morti ai tuoi piedi, assieme ai mercanti che erano ai loro comandi. Mentre rimani ad osservarli le bestie cominciano a prendere sembianze umane, e ti accorgi che si tratta dei due uomini che prima giocavano a dama. Nella radura non ci sono più abitanti dei boschi: o sono stati trucidati o sono scappati in mezzo agli alberi.
Ti accorgi che a uno dei lupi mannari si è spezzato un artiglio durante la lotta, e che questo non ha ripreso la forma umana. Puoi prendere l'artiglio del lupo (segnalo sul Foglio d'Identità), poi vai all'**85**.

74

(GUERRIERO) Il flusso della marea di sangue avanza nella tua direzione, ma tu sei determinato a non lasciarti travolgere come un debole. Ti chini, per afferrarti al bordo del ponte con le tue dita forti come l'acciaio. Un attimo prima che il torrente ti investa, ti copri la testa col mantello. Vieni colpito dalle ossa e dai crani, e l'onda di sangue è come la presa di un orco che cerca di strapparti dal ponte.
Devi lanciare 3 D ed ottenere un numero inferiore o uguale all'Energia Vitale per riuscire a restare saldo.

Se ce la fai, il torrente passa oltre e tu sei sano e salvo sul ponte. Ma se fallisci verrai trascinato via, incontro alla morte...

Vai al **430**.



75

Apri la porta della Locanda di Fimbulwinter, apprezzando il tepore che subito ti avvolge e che ti toglie il freddo dalle ossa. La sala di ritrovo è quasi vuota, ma il padrone - un tipo basso e ben piantato dalla barba nera - ti saluta calorosamente.

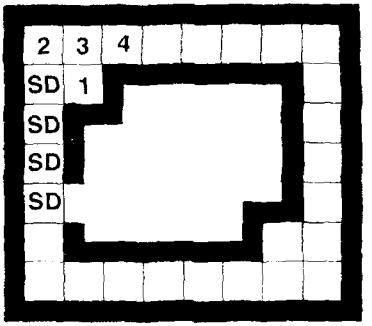
«C'è un bel fuoco scoppiettante nel focolare» tuona. «Siediti e ti illustrerò brevemente le tariffe di questo locale. Per un pezzo d'oro puoi comprarti la cena: è una somma modesta per un buon boccale di birra calda aromatizzata, dell'ottimo pane di radici e una porzione del famoso sanguinaccio di Fimbulwinter! Al momento abbiamo anche stanze singole, perché ora che l'inverno è alle porte il commercio è in ribasso. Una camera costa un pezzo d'oro, ma puoi dormire sul pavimento senza dover pagare nulla».

Decidi se procurarti la cena e/o una stanza, e cancella la somma corrispondente dal Foglio d'Identità.

Se decidi di cenare, vai al **531**. Altrimenti, vai al **537**.

76

Augustus indietreggia di un passo quando vede il tuo sguardo di sfida. È abituato a trattare con gente che si intimidisce di fronte alla sua magia. Comunque lancia un'occhiata ai servitori e poi fa segno di attaccare.



Servitori Demoniaci

Combattività: 8			Danno: 1 D + 1	
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 5	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	8	*terzo*	8
	secondo	8	*quarto*	8

Qui, nella torre isolata di Augustus, non c'è davvero via di scampo. Se uccidi i suoi servitori, vai al **26**.

77

Batti l'acciarino, ed immediatamente una cascata di scintille si riversa nella bara come un torrente, accendendo miracolosamente le fiaccole. Le creature dal

manto funebre (se non le hai ancora eliminate) fuggono in preda al terrore.
Con grande sorpresa vedi che il tuo amico si alza a sedere nella bara, scostando il sudario che lo copriva. Restituiscigli il suo Foglio d'Identità. Visto che ha affrontato la morte e che ne è uscito vincitore, ora non ne ha più paura: per questo diventa molto coraggioso in combattimento, e aumenta permanentemente di un punto la sua Combattività.
Ad un tratto un cigolio sinistro echeggia nell'oscurità; probabilmente qualcuno è adirato per il ritardo del corteo funebre. Quindi senza perdere tempo ti allontani da qui.

Vai al **547**.

78

Mormori la potente parola che dà energia alla sfera. Immediatamente essa s'ingrandisce e il calore aumenta, costringendoti a lasciarla cadere per evitare di scottarti seriamente. La sfera sfrigola toccando il ghiaccio, ma neppure il gelo artico riesce a raffreddare il suo calore. Quando diventa incandescente si sviluppano delle fiamme bianche, e una nube di vapore si leva dal ghiaccio. Per alcuni attimi, avvolto nel tuo pesante mantello, vieni investito da un'ondata di soffocante calore quasi tropicale. L'enorme occhio rosso sotto il ghiaccio sbatte le palpebre senza riuscire a capire cosa sta succedendo mentre la sfera affonda verso di lui nel ghiaccio liquefatto...

Un inumano grido d'agonia fende l'aria, lo strillo acuto e gorgogliante del mostro accecato. I tentacoli si agitano all'impazzata come il grano dalla tempesta. Fai un balzo verso la costa mentre il ghiaccio trema e si frantuma sotto i tuoi piedi. Rivolgi lo sguardo verso il mostro, e vedi che si è fatto strada nel ghiaccio e che è emerso dall'acqua per metà, contorcendosi alla cieca a causa del dolore insopportabile. Non puoi provare pietà per una creatura del genere, ma almeno non arrivi al punto di esultare per i suoi spasmi. Voltandogli le spalle ti incammini verso la spiaggia.

Vai al **117**.

79

Gironzoli nei paraggi e dopo un po' ti avvicini alla burattinaia, che ti saluta con un'allegria talmente ingenua che la prendi per una sempliciotta.

«Lo spettacolo è finito?» le chiedi, non trovando nulla di meglio da dire.

Ti sorride mentre ripone nelle scatole le minuscole marionette. «Oh no» risponde. «Non è ancora finito». Stai ancora pensando alla sua affermazione, che è carica di presagi, quando aggiunge: «Qui ci sono spet-

tacoli ogni giorno, all'alba, a mezzogiorno e al tramonto». Ha coperto con un telone il teatrino grande quasi quanto lei. La aiuti a metterselo in spalla, poi la osservi mentre s'incammina stancamente per la strada.
«Strana donna» pensi, mentre ti appresti a dare un'occhiata alla città.

Vai al **306**.

80

Ti corichi subito tra le lenzuola lavate e stirate di fresco, nel letto della tua stanza, e ben presto sprofondi in un sonno senza sogni. Il riposo ti restituisce la metà dell'Energia Vitale che spetta alla tua Classe (arrotonda per eccesso). Dopo esserti svegliato torni nella sala di ritrovo, dove un agnello arrosto sta girando sul fuoco. Mangi la tua parte e guadagni un ulteriore punto di Energia Vitale, se dopo il sonno sei ancora ferito.

Vai al **245**.

81

Trovi un rifugio per la notte nel lato sottovento della collina. Il costone ti offre riparo dall'aspro vento del nord e scherma la luce del fuoco da campo, rendendola invisibile dal villaggio. Hai deciso che è meglio evitare di attirare l'attenzione.
Il sonno non è tranquillo, e inoltre viene disturbato da sogni che al risveglio non riesci più a ricordare. Fai colazione con un vago senso di disagio che ti rode

nell'intimo. I giocatori che hanno un sacco a pelo guadagnano 1 punto di Energia Vitale per aver riposato durante la notte. I giocatori senza sacco a pelo *perdono* 1 punto di Energia Vitale. Se fai colazione ricordati di cancellare la razione giornaliera. Il cibo restituisce 1 punto di Energia Vitale a tutti quelli che erano stati feriti.

Vai al **520**.

82

(STREGONE) I Silfi avanzano per attaccarti mentre prepari l'incantesimo. Vai al **100** per il combattimento: l'incantesimo avrà il consueto effetto se e quando lo pronuncerai.

83

Perdi d'occhio i preti mentre ti spingi attraverso la folla che si accalca al banco. Quando finalmente li raggiungi ti accorgi che non c'è traccia del vecchio che prima avevi visto seduto tra loro. Ora noti che i preti portano delle maschere smaltate di una tinta color carne. «Vieni a sederti con noi» ti dice uno di loro, con la voce contraffatta dalla maschera che tiene davanti alla bocca; e così dicendo scaccia il suo corvo addomesticato, una rognosa creatura irascibile, da una panca collocata a capotavola. L'uccello strilla indignato e comincia a passeggiare impettito, avanti e indietro, sotto il tavolo. Ti siedi a tua volta, e dopo un attimo di silenzio i preti cominciano a parlarti, uno dopo l'altro.

«A nord c'è il regno di Wyrd» dice il primo.
«Attraverso i ghiacciai che si estendono dal nord con l'arrivo dell'inverno» mormora un altro. «Un viaggio arduo».
«Nessuna barca può portarti fin là, né lo farebbe nessun capitano che viaggia lungo le coste di Wyrd».
Il quarto prete sospira, e per un attimo c'è una pausa di silenzio. Poi guarda tristemente l'uccello che scorrazza borioso sotto il tavolo. «Compreresti il nostro vecchio corvo, Screebo? Te lo diamo per un solo pezzo d'oro».
Se vuoi comprare il corvo, paga la somma; in ogni caso i preti non hanno altro da dirti, quindi prendi congedo e vai al **54**.

84

Scuoti il capo e guardi il piccolo. «È una vera tragedia che debba morire così giovane» mormori. «La vita è ingiusta».
Shan'hans annuisce. «La tua affermazione è appropriata, specialmente nel nostro paese» dice. «Qui la morte, benché sia motivo di tristezza, non è poi un destino così crudele».
L'umore dei contadini è incredibilmente cupo. Dopo un po' la moglie di Shan'hans ti porta un mucchio di pelli: «Dormi qui accanto al fuoco. Non ci sarà nessun incubo stanotte, per merito della Seer». Rimani a rimuginare sulle sue parole mentre ti sistemi per la notte. Nel tuo caso il sonno è infatti privo di sogni d'alcun genere. Ti svegli al mattino rinvigorito ed

attivo. Ogni giocatore ferito guadagna un punteggio di Energia Vitale pari alla metà di quello spettante alla sua Classe (arrotondato per eccesso), oltre al punto di Energia Vitale che recupera grazie al brodo nutriente e al panino all'aglio che vi viene dato a colazione. Ringrazi Shan'hans e gli abitanti del villaggio per l'ospitalità e li saluti. Avanzando nell'aria frizzante, ti fai difficoltosamente strada nella neve lasciando lontano il villaggio.

Vai al **520**.

85

Il campo di battaglia è cosparso di cadaveri e delle membra squartate di coloro che sono rimasti trucidati nella lotta. Tutti gli abitanti dei boschi e i mercanti sono morti, oppure sono fuggiti in mezzo agli alberi. Ispezioni il campo in lungo e in largo, scoprendo un mucchietto di monete andate perdute per un ammontare di 45 pezzi d'oro. Ci sono anche la scacchiera e le pedine usate dai giocatori di dama di Krarth, oltre a una spilla d'argento a forma di testa di lupo puntata su uno dei mantelli dei giocatori di dama. Prendi gli oggetti che desideri e segnali sul Foglio d'Identità. Improvvisamente senti un cupo lamento provenire dall'altra parte del fuoco da campo. Seguendo la voce trovi il suonatore di lira, che si è disteso su un fianco nel tentativo di fermare il flusso di sangue che gli esce da una ferita in pieno petto. È ancora vivo, ma soltanto per...

Vai al **335**.

86

(STREGONE) Guidata da qualche potere soprannaturale, la creatura procede a lunghi balzi proprio verso il luogo dove te ne stai accovacciato nell'ombra. Hai tre Tempi per far funzionare il tuo incantesimo, poi verrai raggiunto. L'essere ha un'Energia Mentale di 6 punti e una Protezione di 1 punto, mentre l'Energia Vitale è 30.

Se ti raggiunge, vai al **276**. Se provi l'incantesimo di Asservimento, vai al **248**. Se la distruggi, vai al **303**.

87

Continui a balzare da una pietra all'altra. Lancia 2 D, sperando di ottenere un numero inferiore o uguale all'Intelligenza. Se ce la fai, riesci a raggiungere il lato opposto del ponte e a metterti in salvo. In caso contrario tenti invano di mettere i piedi su una superficie solida, ma trovi soltanto aria e precipiti incontro alla morte.

Se c'è qualcun altro che prova ad attraversare, deve andare al **240**. Se tutti i giocatori sopravvissuti sono già dall'altra parte, vai al **35**.

88

Mentre apri la porta senti il boato di una fragorosa risata che risuona alle tue spalle. Voltandoti, vedi una faccia umana che fluttua nell'aria e che ti sorride con le sue labbra sottili: «Hai paura del demone là fuori? Perché? Gli ho tarpato le ali, non è pericoloso... il vero terrore si nasconde qui!» La faccia svanisce per lasciar

posto ad un'orda di bestie simili a scorpioni, ma grandi come lupi, che si affrettano a raggiungerti uscendo dall'oscurità.

Vai al **95**.

89

Il tempo è scaduto. Il pugno acquatico giganteggia sulla nave, che non è nulla più di un fragile ramoscello di fronte a una creatura dal potere così immenso.

Se nella squadra c'è un Guerriero, vai al **283**. Se nella squadra non ci sono Guerrieri è troppo tardi per tentare qualsiasi cosa, eccetto che mormorare una breve preghiera. Poi il pugno acquatico si abbatte sulla nave, affondandola, e ben presto muori di freddo nel mare ghiacciato.

90

La scintilla che scaturisce dall'acciarino si trasforma in una lunga corrente di luce, che si dirama per andare ad accendere tutte e quattro le candele: una bianca e intensa luce si diffonde. Se non hai ancora avuto a che fare con le creature dal manto funebre, esse si disperdono in preda al terrore.

Ad un tratto il sudario si solleva, e la figura nella bara si alza. È il tuo doppio! È uguale a te! Lo osservi mentre si avvicina, con l'arma sollevata pronta a colpire. Stai fissando dritto negli occhi la tua stessa faccia, calma e impassibile.

Se sollevi a tua volta il braccio per parare il colpo, vai al **456**. Se rimani fermo e aspetti il colpo, vai al **375**.

91

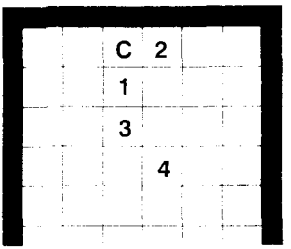
Ti svegli con la testa pesante in un mattino grigio e cupo. Se hai provviste, allora puoi fare colazione. Ogni giocatore che mangia deve cancellare una razione giornaliera dal Foglio d'Identità, e se non fa colazione perde 1 punto di Energia Vitale.

Sei pronto a ripartire, e volgendo gli occhi verso nord-est riprendi il lungo viaggio alla volta di Wyrd.

Vai al **422**.

92

Il Capotribù solleva l'ascia sopra la testa e ride sgangheratamente inneggiando alla battaglia. Gli altri barbari cominciano a cantilenare e a battere i tamburi con colpi vigorosi. Sono ansiosi di assistere a uno spargimento di sangue, del *tuo* sangue.



Capotribù

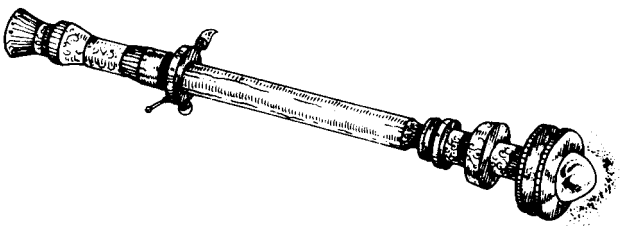
Combattività: 8	Danno: 2 D + 1
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 30	Protezione: 1

Se lo uccidi, vai al **451**. Se riesci a sottoporlo all'incantesimo dell'Asservimento, vai al **243**.

93

(STREGONE) I vari piani della torre di Augustus sono abbastanza vicini da permetterti di usare l'incantesimo di Liberazione per trasportarti in uno di essi. La mancanza di scale non costituisce problema, quindi puoi toglierti la soddisfazione (assieme ai tuoi compagni, se non sei solo) di esaminare la torre.

Vai al **470**.



94

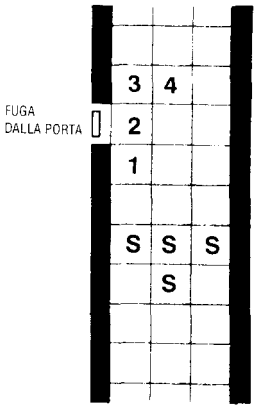
(SAGGIO) Fai un passo oltre il margine della scogliera...

Apri gli occhi e ti accorgi di fluttuare dolcemente verso terra. Ben presto raggiungi la banchisa di ghiaccio sottostante con un atterraggio morbido. Se sei solo, vai al **344**. Se ci sono altri componenti della squadra che devono ancora scendere, vai al **498**.

95

Questi mostri artropodi devono essere i nemici meno pericolosi tra quelli che ti è capitato di affrontare. Sono lenti e ingombranti, ma la loro corazza chitinosa

sembra fatta di scaglie di ferro e i pungiglioni sono pieni di acido velenoso.



Scorpioni

Combattività: 6			Danno: 3 D	
Energia Mentale: 7			Intelligenza: 6	
Protezione: 4				
Energia Vitale:	*primo*	18	*terzo*	18
	secondo	18	*quarto*	18

Se *fuggi* nel cortile, vai al **272**. Se uccidi i mostri, vai al **249**.

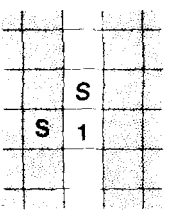
96

L'ambiente è di nuovo avvolto dal silenzio e dall'oscurità. Ti avvicini alla bara dai ceri spenti, che si ergono come sentinelle ad ogni angolo. Il corpo di colui che fu tuo compagno è freddo e immobile. Po-

tresti dire una preghiera sul suo corpo oppure potresti tentare di resuscitarlo (sempre ammesso che tu abbia un oggetto con cui farlo). Se non lo resusciti prendi ciò che vuoi tra i suoi oggetti e rimettiti in fretta in cammino andando al **152**. Se vuoi usare qualche oggetto, vai al **52**.

97

(SAGGIO) In questa situazione gli occhi non ti sono certamente di nessuna utilità. È meglio fare affidamento sull'istinto e sull'intuizione. Quando pari il primo colpo d'alabarda con la tua arma ti accorgi di aver fatto la scelta giusta.



Silfi

Combattività: 7	Danno: 1 D + 3
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Protezione: 0	
Energia Vitale: *primo* 14	*secondo* 14

Non puoi avanzare sul ponte perché uno dei Silfi ti sbarra la strada. Se ti ritiri, vai al **226** e fai un'altra scelta. Se li ammazzi entrambi, puoi proseguire; vai al **350**.

98

(Questo paragrafo è riservato al primo giocatore in ordine di combattimento.) Mentre avanzi sulla casella bianca, si sprigiona un lampo improvviso di luce bianca e accecante e senti un forte odore di carne carbonizzata. Con orrore ti rendi conto che è il tuo corpo che brucia a emanare quell'odore. Hai subito un Danno equivalente a 4 D di Energia Vitale, contro il quale non esiste Protezione alcuna. Se muori passa il libro al prossimo giocatore designato a combattere (se ce n'è uno).

Adesso ti sei accorto che le caselle bianche sono pericolose, quindi è meglio evitarle e procedere sulle caselle nere fino al piedistallo. Una volta arrivato a destinazione apri lo scrigno.

Vai al **294**.

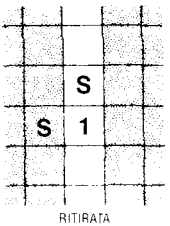
99

Il Signore degli Elfi riflette sul tuo suggerimento. Come la maggior parte delle creature fatate, gli Elfi riescono difficilmente a resistere a una sfida, si tratti di un gioco, di una battaglia, o di una soluzione di enigmi. Alla fine prende la sua decisione. Senza smettere di osservarti, chiama i suoi guerrieri. «Portate una scacchiera. Andate a prendere le pedine! Il mortale intende sfidare un essere fatato, allora lo faccia sulla scacchiera della dama». Uno degli Elfi corre di corsa nella foresta, tornando pochi minuti dopo con la scacchiera, e tu e l'Elfo sedete uno di fronte all'altro.

Il Signore degli Elfi prende i pezzi bianchi, che gli spettano di diritto visto che è lo sfidante, poi considera la prima mossa.
Decidi chi gioca contro di lui. Se un Ladro desidera provare a imbrogliarlo, vai al **134**. Se decidi di fare un gioco pulito (solo i Ladri hanno la facoltà di ingannare), vai al **434**.

100

Questo non sarà un combattimento facile, visto che non vedi i tuoi avversari. Comunque riesci a vedere abbastanza bene le loro alabarde, e anche a sentirle!
Devi *attaccare* con un lancio di 3 D per vedere se riesci a colpire questi esseri invisibili.



Silfi

Combattività: 7 — Danno: 1 D + 3
Energia Mentale: 8 — Intelligenza: 8
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 14 *secondo* 14

Non puoi avanzare sul ponte perché uno dei Silfi ti sbarra la strada. Se ti ritiri, vai al **226** e fai un'altra scelta. Se li ammazzi entrambi puoi procedere; vai al **350**.

101

(SAGGIO) Stappi la bottiglia di latte e la usi per spegnere la fiamma. La stanza piomba nell'oscurità e le ombre intense si disperdono. Così ostacolate, le propaggini sinuose affondano nuovamente nella pietra del piedistallo.

Vai al **145**.

102

Nella sala torna il silenzio. Tutto ciò che rimane delle figure incappucciate sono i loro abiti vuoti e le candele blu che si stanno spegnendo. Avanzi verso la bara, per vivere l'esperienza irreale di vedere la tua faccia da morto. Poi, senza apparente motivo, vieni pervaso dall'impulso irresistibile di accendere le candele ai quattro angoli della bara. Per farlo puoi usare una sfera del fuoco (vai al **553**), una scatola per l'acciarino d'ambra (vai al **90**) oppure una delle candele blu (vai al **485**). Se decidi di non usare nessuno degli oggetti puoi allontanarti da qui e andare al **547**.

103

Il padrone cambia immediatamente il suo atteggiamento gentile nei tuoi confronti appena si accorge che sei a corto di denaro. Con fare burbero ti indica il granaio, dove puoi fermarti a dormire. Tutti coloro che dormono nel granaio e che sono stati feriti guadagnano 1 punto di Energia Vitale.

Vai al **245**.

104

La foresta maledetta sembra estendersi all'infinito. Ispide piante selvatiche pendono ovunque, come neri coltelli avvelenati di migliaia di assassini in agguato. La neve sembra prendersi beffe di te, e il vento ti punge il viso senza pietà. Il cielo ha il colore del piombo.

Perdi completamente il senso del tempo. Non sapresti dire se hai camminato per ore o per giorni. Procedi come in un sogno, stanco e appena consapevole del paesaggio immutabile...

Improvvisamente ti accorgi di esserti lasciato alle spalle la Foresta dei Rovi. Stai camminando nell'arida brughiera spruzzata di neve verso un lago circondato da strani dirupi collinosi. L'acqua luccica nella tetra luce opaca. La traversata ti sembra meno irreale ora, come un sogno rivisto al risveglio, o come appare il mondo reale quando è intravisto di sfuggita nel sogno. Il tuo sguardo si posa sulla distesa di neve che ti sei lasciato alle spalle. È immacolata, priva di qualsiasi segno d'impronte che conducano a te: camminando non lasci traccia.

Vai al **168**.

105

(SAGGIO) Nei movimenti guizzanti delle propaggini riconosci l'arcano rituale usato per convocare Umborus l'Oscuro, un demone d'ombra dal potere incalcolabile. Le ombre che ora riempiono la stanza presto si fonderanno a formare il suo corpo mortale. Devi in

qualche modo bloccare il rituale prima che il demone appaia, ma come?
Se vuoi usare la sfera del fuoco, vai al **495**. Se vuoi usare una bottiglia di latte, vai al **101**. Se non possiedi niente di tutto questo, allora non c'è niente da fare per fermare il rituale; vai al **380**.

106

(SAGGIO) Usi ESP. [*Sei sorpreso di vedere che i mercanti sono ancora svegli. Sebbene fingano di dormire, nelle loro menti frullano molti pensieri, a quanto pare di natura agitata ed emotiva. Cominci a credere che non siano veramente dei mercanti.*]
Vai al **468**.

107

(GUERRIERO) Non hai nessuna dote innata che possa aiutarti in questa situazione, quindi, appellandoti soltanto al coraggio, balzi sulla prima pietra e salti freneticamente sulla prossima mentre la precedente sparisce. Devi avere una fortuna sfacciata, perché senza cadere raggiungi la metà del ponte. Ma adesso sei circondato da teschi di cristallo volanti, che ti tormentano per farti cadere.
Se intendi fermarti dove sei per scacciarli via, vai al **476**. Se decidi di ignorarli e continui il tuo folle percorso a salti verso il portone dell'edificio, vai all'**87**.

108

In preda all'orrore resti a guardare la polvere grigia che fuoriesce dalla testa della donna. Nonostante ciò Varadaxor riesce a sorridere. «Ora le anime dei miei fratelli potranno riposare in pace» dice, sputando sul mucchio di polvere per dare enfasi alle sue parole.
Se ora vuoi lasciare la stanza, vai al **406**. Se preferisci perlustrarla, nonostante l'orribile polvere grigia, vai al **311**.

109

Sei pervaso da uno strano convincimento: senti che dovresti accendere le quattro candele della bara. Forse qualche forma di magia compassionevole potrà riaccendere scintille vitali nel cadavere? Ma poi ti chiedi se vuoi veramente far risorgere il tuo doppio...
Puoi provare ad usare una sfera del fuoco (vai al **553**), oppure una scatola per l'acciarino d'ambra (vai al **90**), per accendere le candele, se è questo che vuoi. Se non possiedi tali oggetti o se non vuoi usarli, torna al **426** e fai un'altra scelta.

110

(SAGGIO) Non riesci a localizzare la fonte del potere posseduto dall'essere scheletrico, che ora si lancia su di te come se avesse percepito che i tuoi poteri mentali si sono concentrati su di lui. I suoi occhi blu s'immergono nei tuoi mentre avanza a grandi passi.
Puoi sia *fuggire* (vai al **492**) che combattere (vai al **276**).

111

Passando sopra il corpo di Thanatos dai un'occhiata alla stanza a cui faceva la guardia. È solo una spoglia stanza circolare, illuminata da una lampada che pende dalla volta del soffitto. Al centro del pavimento c'è un oggetto, ma quando avanzi per guardarlo meglio ti accorgi che si tratta di un oggetto davvero straordinario: è lo stendardo di battaglia della Prima Legione dell'Impero di Selentium. Deve avere almeno un migliaio di anni, ed è oggetto di venerazione per tutto il mondo civilizzato. Meravigliato, allunghi la mano e lo prendi. Ti sembra quasi di sentire le voci degli spiriti che in passato portavano lo stendardo, i quali ora ti infondono l'intrepida saggezza di un'età ormai passata...

Lo stendardo di battaglia ti ridà il coraggio per affrontare nuovamente gli orrori del transetto, ma quando torni sui tuoi passi trovi che è tutto svanito. Una volta giunto nella navata, ti affretti verso la porta della cattedrale ed esci.

Vai al **547**.

112

(LADRO) Analizzi velocemente la situazione e poi, con un lampo di ispirazione, ti togli il mantello e lo leghi ad uno spuntone alla base del ponte. Afferrandone saldamente l'estremità ti butti giù, restando appeso ai suoi lembi mentre il torrente ti passa sopra la testa senza arrecarti alcun danno. Anche se ti sei macchiato

di sangue il resto va tutto bene, quindi ti tiri di nuovo su, sulla superficie del ponte.

Vai al **430**.

113

Ti lasci trasportare dalla corrente per diverse ore. Infine, nel tardo pomeriggio, un raggio di sole del colore dell'ambra attraversa le nubi grigio-ferro e ti mostra una linea collinosa che si staglia verso ovest. Davanti, il balenio rosso delle vele di un mercantile spicca come il sangue. Attratto dalle tue grida, il mercantile cambia rotta e ben presto è abbastanza vicino perché tu possa leggerne il nome dipinto sui remi: la *Madonna*. Gagliardi marinai di coperta dalle facce oneste e sorridenti ti aiutano a salire a bordo.

Il capitano, proveniente da Ferromaine, è un uomo ben vestito e visibilmente colto. Dopo aver ascoltato la tua storia annuisce con aria comprensiva. «Ahimè, in genere gli uomini delle baleniere sono dei veri mascalzoni. E quelli di Krarth lo sono ancor più, perché non sanno nulla della Vera Fede. Se avessi un'altra possibilità non mi avventurerei in queste acque; ma devo assolutamente raggiungere Dourhaven, e la rotta settentrionale attraverso il Mar di Rymchaeld è chiusa dal ghiaccio in questa stagione dell'anno».

Vai al **565**.

114

(STREGONE) Dei rintocchi di campana annunciano l'arrivo di un altro Faltyn al tuo fianco. Con un certo disgusto la creatura dà un'attenta occhiata alla scena e al suo simile appeso in alto. «*Per risolvere il problema mi prenderò uno dei tuoi oggetti*» dice con aria d'importanza. «*E in anticipo. Se vuoi darmelo...*»
Questo è il suo ordine di preferenza:

un campanello di ferro
una scatola d'ambra con l'acciarino
un amuleto a forma di teschio
della polvere d'argento.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, ne prenderà uno diverso a tua scelta. Cancellalo dal Foglio d'Identità.
Poi il folletto vola in alto, libera l'altro Faltyn e sparisce. Il primo Faltyn scende...

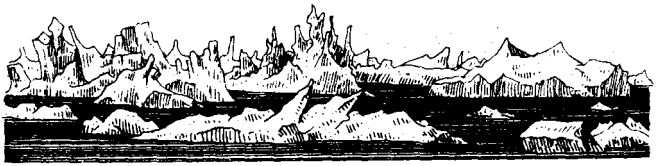
Vai al **568**.

115

Qualcosa ti afferra in una fredda morsa micidiale (se giochi in squadra questa è la sorte che tocca all'ultimo giocatore in ordine di combattimento). Ti dibatti inutilmente cercando di liberarti, mentre la tua Energia Vitale viene assorbita per il corrispondente di 1 D (l'armatura protegge come di consueto).
Ti volti per osservare inorridito la faccia del tuo inseguitore: è il tuo antico compagno, perduto dopo l'attacco del boia. Ma non ha gentili parole di saluto, né

alcun sorriso amichevole - solo il ghigno forzato dei Morti Viventi. È uno Zombi con gli occhi fissi e la pelle color cenere, che avanza a grandi passi per attaccarti; uno Zombi formato dal corpo del tuo vecchio amico!

Vai al **360**.



116

Ti dirigi verso est. È circa mezzogiorno quando arrivi nella città costiera di Port Quanongu. Una guardia dallo sguardo annoiato ti fa cenno di passare attraverso lo stretto cancello che dà sulle strade affollate. L'aria è appesantita dall'odore di catrame, di pesce e di salsedine.

Mentre ti aggiri in mezzo ai passanti che si urtano, un po' stordito dal rumore della città dopo tante ore passate nella campagna solitaria, un marinaio dalla faccia sfregiata ti si avvicina.

«Cerchi lavoro su una baleniera?» ti chiede. «Se è così non darti pena di cercare ancora. La *Bestia in Missione* ha bisogno di braccia giovani e muscolose».

Ti scruta con il solo occhio buono. Cosa gli rispondi? «Mi pare un'ottima idea, amico, fammi strada!» (vai al **232**), «E la *Bestia in Missione* fa rotta verso Wyrd? (vai al **395**) oppure «Dimmi dov'è la taverna e vammi fuori dai piedi!» (vai al **269**).

117

La costa di Wyrd è costituita da una serie di alte colline franose che sorgono su un lido di ghiaia e fango gelato. Guardi verso il nord. È su questa terra sospesa nelle tenebre che devi viaggiare, fino al Palazzo dell'Eterno Imbrunire, dove dimora il Re Stregone. Senza dubbio costui si dimostrerà un potente nemico, ma devi sconfiggerlo per entrare in possesso dell'elsa di Blood Sword.

Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **209**. Altrimenti, vai al **534**.

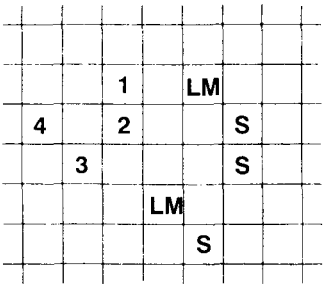
118

I cacciatori di balene sono armati fino ai denti e si stanno avvicinando a poppa, dove ti trovi. Che oggetto intendi usare? Un crocefisso d'argento (vai al **18**), la sfera del fuoco (vai al **560**) o una borsa di tahac (vai al **490**)? Se non hai nessuno di questi oggetti, devi combattere i marinai (vai al **148**) oppure arrenderti (vai al **36**).

119

Alcuni degli abitanti dei boschi impugnano le armi e combattono, ma è uno sforzo inutile contro dei nemici

tanto più forti. Adesso, guardandoti con i loro occhi rossi, i lupi mannari avanzano a balzi nella mischia verso di te. Sulle loro orme, si avvicinano anche tre servitori delle bestiacce, con gli occhi fissi e stralunati come quelli dei morti viventi.



Lupi Mannari

Energia Vitale: 10 Danno per morso: 2 D
Energia Mentale: 8 Intelligenza: 9
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 22 *secondo* 22

Nota: i Lupi Mannari non possono venir feriti facilmente da armi non magiche. A meno che tu non sia in possesso di un'arma incantata, come la Spada di Loge o la Spada Blutgetranker, infliggi un Danno pari soltanto alla metà di quello solito (arrotonda per eccesso).

Servitori

Combattività: 6 Danno: 1 D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 5
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 10 *terzo* 10
secondo 10

Fuggire sarebbe inutile: i velocissimi lupi mannari ti raggiungerebbero ben presto nella foresta. Se vinci, vai al **73**.

120

Qualcosa nei mercanti che hanno assistito al gioco della dama ti fa sentire a disagio, ma non sapresti dire cosa...

Se nella squadra c'è un Saggio che vorrebbe fare qualcosa, vai al **106**. Se c'è uno Stregone che vorrebbe provare a sua volta, vai al **47**. Se c'è un Ladro che desidera agire in qualche modo, vai al **132**. Se non vuoi agire o sei tu stesso un Guerriero, vai al **144**.

121

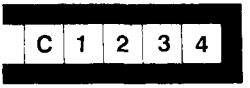
Grazie all'approvazione divina di Dharuma, ce la fai. Aumenti cautamente il tuo peso concentrandoti sui poteri mentali, e lentamente il tappeto scende sul ghiaccio del Mare Mistrale. Quando (assieme ai tuoi compagni, se ce ne sono) scendi giù, il tappeto fluttua nuovamente in alto, raggiungendo l'altezza originaria. Ora vedi soltanto una minuscola macchiolina nell'alto del cielo.

Vai al **344**.

122

La creatura ti raggiunge, lanciandoti terribili occhiate maligne quando si accorge che sei intrappolato, senza possibilità di fuga nella barca bloccata dal ghiaccio. Forse è meglio che affronti la vita o la morte, dato che

il Cacciatore all'Agguato ti inseguirebbe fin in capo al mondo se fosse necessario...



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 9	Danno: 3 D + 3
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 50	Protezione: 2

Nota: modifica il suo punteggio di Energia Vitale, nel caso che tu gli abbia tirato delle frecce e lo abbia colpito. Comunque, non tener conto del Danno che potresti avergli inflitto in incontri precedenti: il mostro è continuamente rinvigorito dagli influssi magici della Luna Blu.

Se fuggi teletrasportandoti sulla spiaggia con Liberazione, vai al **308**. Se combatti e lo distruggi, vai al **263**.

123

(LADRO) Osservi che i due Silfi seguono tattiche diverse. Uno si muove sul ponte per bloccarti il passaggio, sferrandoti dei colpi con la sua alabarda. L'altro si libra in aria alla tua sinistra e ti dà delle stoccate con gesti corti e regolari.

Visto che il loro stile di combattimento è così rigoroso, quasi pre-programmato, potresti provare a fare in modo che si colpiscano l'un l'altro. Per far questo dovrai fare affidamento su tutta la tua agilità di gambe. Ad ogni Tempo, invece di attaccarli puoi cercare di otte-

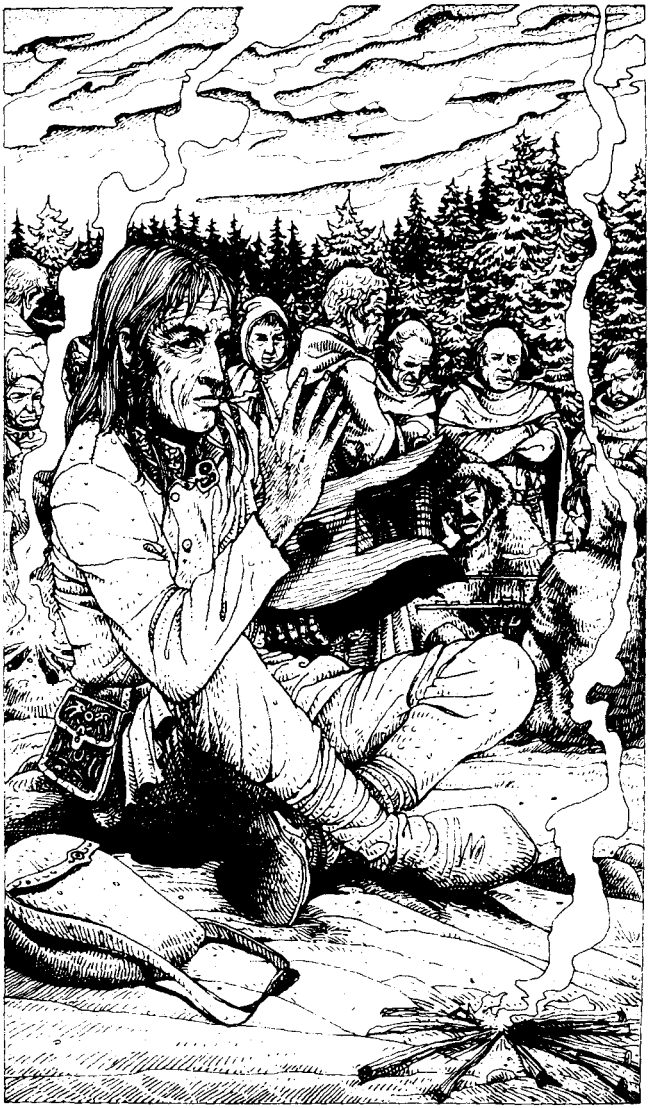
nere un numero inferiorè o uguale all'Intelligenza lanciando 2 D. Se ci riesci i Silfi ti mancano e si colpiscono l'un l'altro, con un Danno di 1 D + 3. Se non ci riesci, verifica come di consueto se vieni colpito.
Una volta imparata la procedura vai al **100** per il combattimento. È chiaro che puoi abbandonare questa strategia per combatterli alla maniera convenzionale, se preferisci.

124

Senti istintivamente il desiderio di far uscire il tuo doppio dall'immobilità che lo fa sembrare morto, ma dovrai servirti di qualche forma di magia. Hai l'impressione che se riuscirai in qualche modo ad accendere le candele agli angoli della bara sarai in grado di riattivare anche le scintille vitali del suo corpo.
Se vuoi fare questo tentativo, puoi usare sia la sfera del fuoco (vai al **545**) che la scatola per l'acciarino d'ambra (vai al **176**). Se non possiedi questi oggetti, o non desideri usarli, puoi sia attaccare (vai al **516**) che tornare sui tuoi passi da dove sei venuto (vai al **547**).

125

(GUERRIERO) Il tuo dovere come appartenente alla casta dei Guerrieri è chiaro: «In verità, nobile signore» giuri, «questa donna demoniaca pagherà per le sue malefatte». Prometti per te e per gli eventuali tuoi compagni. Potrebbero anche non essere troppo felici



di venir coinvolti, oppure no; fatto sta che l'uomo si riempie di gioia. «Per dieci anni nessuno si è fatto carico della mia missione, sebbene in molti abbiano udito la mia storia. Sicuramente tu sei il più valoroso dei valorosi».

Vai al **164**.

126

Meditando sul significato della profezia della vecchia attraversi la radura dove ti accamperai stanotte. Gli ultimi raggi del sole pomeridiano pendono sulle cime degli alberi. Sei in viaggio attraverso la grande foresta del sud-est di Krarth assieme ad un discreto numero di altri viandanti, per ragioni di sicurezza. La radura brulica di attività, ora che i mercanti, i pellegrini e i cacciatori si preparano ad accamparsi per la notte.

Da quando hai consultato la vecchia alcuni abitanti dei boschi sono comparsi nella radura assieme alle loro famiglie, ed ora stanno arrostendo della cacciagione. Respiri il profumo appetitoso della carne, che si mescola piacevolmente con l'aroma del legno che brucia, e uno degli abitanti dei boschi te ne stacca un pezzo. Ringraziandolo ti incammini verso il luogo in cui hai acceso il tuo fuoco da campo.

Nel frattempo le note di una melodia malinconica riempiono la radura. Guardandoti intorno vedi un uomo intento a pizzicare una lira. Indossa una tunica e dei calzoni di cotone, che un tempo erano bianchi, in realtà, ma che ora sono diventati grigi a forza di camminare. La faccia è quella di un uomo forte e

orgoglioso, e la sua melodia meditativa non ha nulla a che fare con le gioiose ghighe suonate dalla maggior parte dei menestrelli.
Dietro di lui, al margine della radura, vedi un gruppo di mercanti che indossano i grigi vestiti da viaggio della loro gente. Stanno osservando intensamente due uomini alti che giocano alla dama di Krarth. I giocatori sono tutti rannicchiati per tenersi al caldo nella fredda aria autunnale, e si tengono stretti attorno alle spalle i mantelli di pelliccia grigio-verde. Ti sorprende che i mercanti siano così attenti al gioco, visto che i giocatori di dama di Krarth usano strategie complesse e molto sottili. La tua opinione sulla classe dei mercanti è che siano incapaci di apprezzare una tale arte.
Se vuoi avvicinarti al menestrello per ascoltare la sua melodia, vai al **502**. Se preferisci assistere al gioco della dama, vai al **554**. Se preferisci soltanto riposare dopo il lungo viaggio, vai al **486**.

127

Il demone annuisce lentamente. «Hai risposto bene. La porta a sinistra è quella giusta».
Se vuoi aprire la porta di sinistra, vai al **398**. Se preferisci provare con quella di destra, vai al **200**.

128

Uno di voi deve stare di guardia. Decidete chi sarà, poi vai al **285**.

129

La creatura trema quando l'energia che l'ha assistita finora le viene improvvisamente a mancare. Crolla in ginocchio e ti guarda con gli occhi che ora sono semplicemente luccicanti. «Nessun mortale reggerà mai la Spada» gracchia prima di scivolare su un fianco nelle oscure acque del lago. Non lascia alcuna traccia, quindi rompi il ghiaccio e torni a remi alla spiaggia.

Vai al **165**.

130

(GUERRIERO) Capisci immediatamente di essere in possesso di un'arma potente: essa aggiunge 1 punto alla tua Combattività (a meno che tu non abbia già un'arma magica che ha aumentato di 1 la Combattività, visto che non puoi usarla assieme all'ascia). L'ascia ti permetterà inoltre di aumentare il Danno di un punto. Usandola in combattimento puoi anche scegliere di *scagliarla*. Questa alternativa è simile al *tiro a distanza* riservato a Stregoni e Ladri, con la differenza che quando scagli l'ascia provochi un Danno di 1 D+1. Può venir tirata fino a una distanza massima di tre caselle in qualsiasi mappa di combattimento, e tornerà immediatamente da te dopo che l'avrai tirata.

L'ascia funziona solo per te. Se vieni ucciso il primo a toccarla ne diventa il legittimo proprietario; se ciò dovesse succedere la persona deve recarsi al **400** per conoscere i suoi poteri.

Ora vai al **226**.

131

(SAGGIO) Concentrandoti cerchi la fonte che dà energie alla creatura, e poi cerchi di soffocarle.
Lancia 2 D. Se esce un numero da 2 a 6, vai al **110**. Se esce un numero da 7 a 12, vai al **484**.

132

(LADRO) Ti insinui tra le ombre scure al margine della radura, e ti avvicini furtivamente a uno dei mercanti coricato nel suo sacco a pelo. Il respiro irregolare dell'uomo ti dà l'impressione che non stia dormendo. Pare che sia in attesa di qualcosa, ma cosa potrebbe mai succedere in questa desolata radura? Usando i trucchi del ventriloquismo, imparati all'inizio della tua professione, proietti la tua voce fino al mercante facendola sembrare quella di un suo amico che è disteso lì vicino. «È arrivato il momento?» dici. L'uomo risponde con un secco bisbiglio. «Stai zitto, stupido. Gli abitanti dei boschi ti sentiranno! Sai che possiamo cominciare solo al sorgere della Luna Blu». Scivoli nuovamente nell'ombra, meravigliandoti delle sue parole.

Vai al **468**.

133

Guardi il corpo che precipita fino a diventare una minuscola macchia, perduta nella nebbia biancastra del mare ghiacciato. Ma smetti di esultare per la vittoria su Augustus appena cominci a prendere in con-

siderazione il prossimo problema: come farai a scendere da qui?
C'è un Saggio che desidera fare qualcosa? In questo caso, vai al **445**. Se c'è un Ladro che intende agire, vai al **2**. O c'è forse uno Stregone che spera di trovare un rimedio magico? In questo caso vai al **452**. Se nella squadra non ci sono queste persone, vai al **389**.

134

(LADRO) Non vedi perché non dovresti ingannarlo. Un giocatore ad alto livello userebbe tranquillamente tutta la sua abilità per battere un novellino. Quindi perché dovrebbe essere disonorevole per te usare il tuo particolare talento, in questo caso la destrezza di mano?
La tua strategia sta nel distrarre l'attenzione dell'Elfo lasciando scivolare la mano destra con apparente indecisione su un lato della scacchiera, mentre con la mano sinistra fai avanzare la posizione dei tuoi pezzi dall'altro. Chiaramente non puoi abusare dello stratagemma, perché egli noterebbe che i tuoi pezzi non si trovano dov'erano prima. D'altra parte non puoi nemmeno usare il trucco con troppa cautela, perché altrimenti perderesti la partita. Il giusto equilibrio deciderà la riuscita del tuo piano.
Se hai cambiato idea e non vuoi più giocare con l'inganno puoi giocare normalmente (vai al **434** se così hai deciso).
Se vuoi andare avanti con l'imbroglio lancia 2 D + 1. Una volta tirati i Dadi non puoi più cambiare idea. Hai

già messo in opera la strategia e i Dadi ti mostreranno se ti è riuscita o meno. Se il punteggio è minore o uguale all'Intelligenza, vai al **239**. Se è maggiore, vai al **218**.

135

«È un enorme mostro che si nasconde nel mare, sotto il ghiaccio. Il suo corpo è gigantesco, ed ha un occhio solo in mezzo ai lunghi tentacoli. Oh, quell'orribile occhio...» ma ormai la voce le viene a mancare.

Vai al **59**.

136

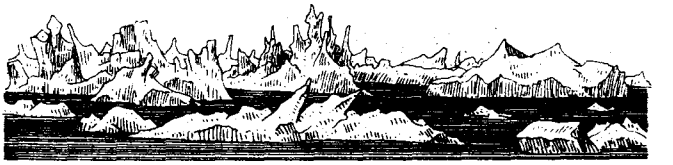
Il tuo presentimento era esatto. Cammini sopra le caselle nere fino al piedistallo senza correre alcun pericolo; poi apri il coperchio del cofano.

Vai al **294**.

137

Il Re Stregone ha convocato un intero esercito di guerrieri dal regno dei Morti Viventi per distruggerti. Contro una tale schiacciante disparità di forze non hai alcuna possibilità. Gli scheletri avanzano con dei ghigni raccapriccianti, obbligandoti a indietreggiare fino alle mura dell'arena. Guardi indietro verso l'alto, cercando disperatamente un modo per fuggire, ma trovi soltanto le facce ossessionanti degli spettatori che godono soddisfatti della vostra disperata situazione.

Il primo battaglione dell'esercito di scheletri vi raggiunge. Affrontate le loro lance con solenne determinazione, ma ormai è tempo di morire...



138

La tattica sembra efficace e i pezzi del Signore degli Elfi soccombono alla tua avanzata, uno dopo l'altro, finché, con una mossa velocissima, lui si prende tutte le tue pedine in una volta col suo ultimo pezzo! Rimani a fissare la scacchiera sbalordito e stupito. Come hai fatto a essere così stupido da allineare tutti i pezzi in modo da permettergli di decimarli in quel modo? Ti ha soltanto preso in giro per tutto il tempo?
Si alza. «Il gioco è finito e tu hai perso. Torna nella tua valle mortale».
Fai come dice? In questo caso la tua missione è finita. D'altronde avevi accettato di risolvere la questione sulla base del gioco della dama, e lui ti ha battuto...
Devi decidere se mettere fine alla tua missione in questo modo, perdendo, o se sfidare il Signore degli Elfi. In questo caso vai al **211**.

139

«Potrai aver ucciso la mia signora» dice il mostriciattolo, «ma io sono ancora legato ai suoi comandi. Una

di queste porte conduce ai suoi tesori, l'altra a un orribile destino. Per sapere qual è la porta giusta devi risolvere questo indovinello:

Tagliente più dell'acciaio
Soffice più della stoffa
Brillante più dello smeraldo
Tuttavia cosa di poco conto»

Una volta decisa la risposta all'indovinello del demone (è ammessa una sola risposta per tutta la squadra) scrivila su un pezzo di carta e vai al **171**. Se pensi di non aver tempo da perdere con indovinelli e ritieni di dover attaccare direttamente la creatura, vai al **69**.

140

La balconata centrale presenta diverse porte. Alcune sono chiuse a chiave, ma riesci a trovarne una che non lo è. Entrando, scopri che è il laboratorio di un mago. Se c'è un Saggio o uno Stregone nella squadra, vai al **12**. Altrimenti, vai al **453**.

141

Cammini tra la calca di gente che affolla le strade strette in questo rigido mattino autunnale. Passi accanto a un baraccone dove una burattinaia sta dando una delle tipiche dimostrazioni della zona orientale di Krarth: "Il Mondo di Cartapesta". Ti fermi a guardare, incantato di fronte alle piccole figure di carta fatte così bene da sembrare grandi stregoni, o guerrieri, o nobili signori di tanto tempo fa. Questa rappresentazione

sembra pura fantasia, probabilmente qualche vicenda mitologica che non avevi mai sentito prima. Se vuoi fermarti a guardare lo spettacolo, vai al **418**. Se preferisci continuare a scendere lungo la strada, vai al **306**.

142

Ti distendi nuovamente, trovando le coperte spiacevolmente appiccicaticce per l'umidità. Esausto come sei dopo la snervante battaglia, il sonno non tarda ad arrivare. Il bagliore funesto della Luna Blu inonda la radura e il luogo in cui ti sei sistemato...

Nel sogno ti sembra di vedere l'intero accampamento. I cadaveri irrigiditi sono ammucchiati ovunque, e sembrano terribilmente spettrali nella visione distorta del sogno. La nebbia è sospesa in una voluta grigia, coi funghi che esplodono come pustole sul terreno dove si posa. Odori di pini, funghi e sangue si mescolano nell'aria, densa e soffocante.

Poi il sogno si trasforma in un incubo. Gli occhi dei cadaveri si spalancano, riflettendo il fulgore blu con una sfumatura spettrale. I corpi fremono quando riprendono vita sotto sembianze orribili, alzandosi in piedi e avvicinandosi a te mentre dormi ancora.

Improvvisamente ti rendi conto che devi svegliarti o morirai. Ma *riesci* a svegliarti...?

Vai al **268**.

143

Ti guarda con occhi catarrosi mentre ti avvicini per parlargli. Dopo che ti sei presentato ti fa cenno di

sederti accanto a lui. Scuote le ceneri ormai fredde con un attizzatoio e comincia la sua storia.
«Un tempo ero giovane e forte come te. Adesso sono ormai vecchio e malandato, ma in gioventù ero dritto come un ramoscello. Allora avevo la vita stretta come adesso è magro il mio petto ansante, e avevo il petto largo come il pancione che ho adesso. L'età, quest'implacabile nemica, non è stata buona con Varadaxor, Cavaliere di Lushon. Devo starmene seduto qui fino alla fine dei miei giorni, invendicato. E ogni volta che respiro una boccata d'aria della Mezza-Terra, il pensiero che mi brucia il petto e mi fa scoppiare il cervello è che la Signora in Grigio non è stata punita per i suoi scellerati crimini».
Se gli chiedi di continuare la sua storia, vai al **301**. Se decidi di non perdere altro tempo e ti affretti per la tua strada, vai al **116**.

144

Aspetti per ore disteso sul tuo giaciglio, con gli occhi socchiusi. Stai cominciando a pensare che i tuoi sospetti siano infondati quando improvvisamente il disco della Luna Blu si alza al margine della foresta, illuminando la radura con i suoi freddi raggi metallici. Quando la luce si posa sui due giocatori di dama, che vegliano ancora accanto ai tizzoni del fuoco che si va ormai spegnendo, assisti ad una sorprendente trasformazione. Sulle mani e sulla faccia gli spuntano dei peli, il naso cambia improvvisamente fisionomia, prendendo la forma di un muso di lupo. Si mettono a

quattro zampe. Infine li vedi scoprire i gialli e brillanti canini, e li senti emettere un feroce ringhio. Nello stesso momento i mercanti si alzano tutti assieme dai loro giacigli, sfoderando i lunghi e micidiali pugnali che tenevano nascosti sotto le grigie vesti. Cominciano subito a squartare e falciare i corpi addormentati degli abitanti dei boschi. Le grida di quelli che si svegliano un attimo prima di venir macellati risuonano tutt'attorno nella radura. Ora ne vedi altri impugnare le poche armi rudimentali che hanno a disposizione. Molte delle donne e dei bambini sopravvissuti scappano nelle tenebrose profondità della foresta.

Vai al **119**.

145

I contorni della stanza svaniscono. Per un momento rimani nel vuoto, in una vasta infinità di nebbia. Gradualmente dei suoni ti giungono all'orecchio: rumori di armi, grida di uomini morenti. Poi anche questi suoni svaniscono, per venir rimpiazzati da tonfi persistenti ed incessanti. Somigliano al battito di un enorme cuore, inesorabile e ritmico, che si fa sempre più vicino, più forte, fino ad essere quasi assordante. Allora, mentre una scena comincia a prender forma attorno a te, ti rendi conto che non si tratta affatto del battito di un cuore...

Ti trovi nella fossa di un'arena. Il rumore che pensavi provocato da un enorme cuore proviene invece da un canto ritmato, intonato dalle folle demoniache che sono venute per vederti combattere.

Vai al **508**.

146

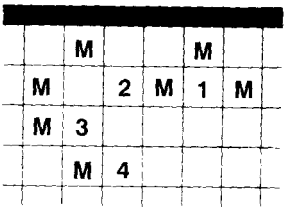
«Questo è il villaggio di Misdraex» dice il venditore ambulante, espirando un'altra boccata di fumo di tahac. «Quello laggiù, ad est» dice indicando col cannello della pipa, «è il Mare Mistrale: solo un pomeriggio di viaggio e sarai a Port Quanongu, dove potrai prendere una nave per Wyrd o per l'Isola di Yggdras».
Si ricaccia la pipa in bocca e, mettendosi il carico in spalla, si trascina a stento lungo la strada.
Se vuoi continuare lungo questa strada verso la costa, vai al **267**. Se preferisci entrare nella locanda, vai al **429**.

147

La tattica sembra efficace e i pezzi del Signore degli Elfi soccombono alla tua avanzata, uno dopo l'altro; ma all'ultimo, con una mossa velocissima, lui si prende tutte le tue pedine in una volta col suo ultimo pezzo!
Rimani a fissare la scacchiera sbalordito e stupito. Come hai fatto ad essere così stupido da allineare tutti i pezzi in modo da permettergli di decimarli in quel modo? Ti ha soltanto preso in giro per tutto il tempo?
Si alza. «Il gioco è finito e tu hai perso. Torna nella tua valle mortale».
Fai come dice? In questo caso la tua missione è finita. D'altronde avevi accettato di risolvere la questione sulla base del gioco della dama, e lui ti ha battuto...
Devi decidere se mettere fine alla tua missione in questo modo, perdendo, o se sfidare il Signore degli Elfi. In questo caso vai al **211**.

148

Questi marinai delle baleniere sono infidi e vigliacchi, ma bisogna dire che non mancano di abilità quando si tratta di combattere.



Marinai

Combattività: 8 Danno: 2 D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 20 *quinto* 20
secondo 20 *sesto* 20
terzo 20 *settimo* 20
quarto 20

Se vinci, vai al **251**. Se ti arrendi, vai al **349**.

149

Ti guarda minaccioso, ma fa marcia indietro. «Molto bene... restiamo d'accordo per il vecchio prezzo».
Sottrai 1 pezzo d'oro dalla tua somma di denaro, se decidi di restare alla taverna per stanotte (due pezzi se vuoi il giaciglio accanto al fuoco). Augurando aspramente buona giornata al padrone, vai a farti quattro passi per la strada.

Vieni immediatamente trascinato dalla folla che si aggira tra i bazar e le bancarelle del mercato. Ti fermi ad assistere a una rappresentazione de "Il Mondo di Cartapesta". È il tipico spettacolo di marionette della zona orientale di Krarth, in cui minuscoli burattini di carta laccata interpretano abilmente stregoni e nobili cavalieri del tempo passato, sembrando quasi reali.
Sei così affascinato dallo spettacolo che vieni colto completamente di sorpresa quando qualcuno ti strappa via l'arma. Sei stato catturato dalle guardie, e delle spade ti pungolano le costole. Vieni portato a forza di fronte ad un ufficiale della milizia cittadina.
L'uomo ti sputa addosso. «Lurido straniero. Pensavi di riuscire a sgattaiolare via facilmente dal luogo del tuo vile assassinio? Fortunatamente il padrone della Taverna delle Ossa di Ulrik non ha perso tempo a riferirci il crimine. In questa città la pena per gli omicidi è l'impiccagione...»
Se nella squadra c'è un Guerriero che desidera fare qualcosa, vai al **513**. Se c'è un Ladro che vuole agire a sua volta, vai al **345**. Se nella squadra non c'è né un Guerriero né un Ladro, vai al **552**.

150

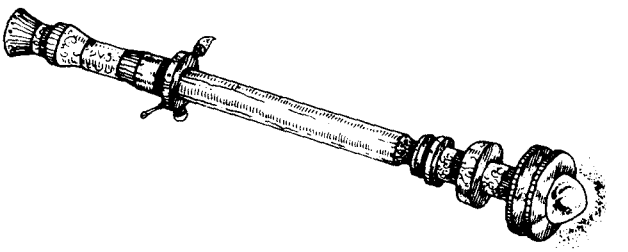
(STREGONE) Sei un vero esperto in teletrasporti, e non hai problemi a materializzarti all'interno della gabbia. Liberi velocemente il Faltyn dai chiodi che lo tengono appeso alla croce di ossa, e la creatura fatata ti riporta a terra.

Vai al **568**.

151

Continui a camminare, con il tetro bagliore della Luna Blu che ora si posa sulle cime degli alberi. L'alba non può essere lontana, pensi. Improvvisamente senti un fruscio accanto a te. È un gatto selvatico che corre all'impazzata, miagolando ferocemente. Tiri un respiro di sollievo quando ti accorgi che punta verso gli alberi, avvolti nella pallida luce lunare; poi ti volti, per vedere da dove è venuto... ma ti trovi davanti gli occhi infossati del Cacciatore all'Agguato!

Vai al **212**.

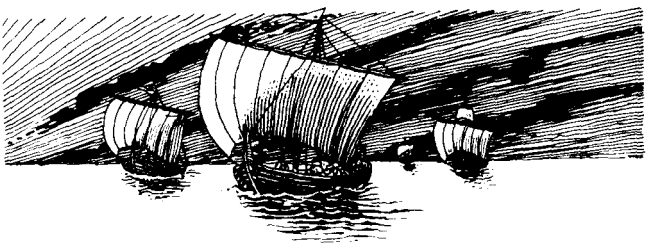


152

Passi tra due altissime colonne di marmo grigio-bianco, per giungere in una serie di stanze labirintiche. Il soffitto è altissimo, almeno un centinaio di metri sopra di te, ed è completamente immerso nella penombra. Gargolle e bassorilievi dalle forme bizzarre ti osservano dall'alto delle mura. Tutto è coperto da una polvere secolare, che si muove turbinando.

Dopo alcune ricerche trovi un passaggio, e giungi in un cortile interno del palazzo. Le pietre rotte del lastricato scricchiolano mentre ci passi sopra, facendo

uscire dalle loro tane larve e insetti che si precipitano in cerca di nascondigli più sicuri.
Sali lungo una scalinata sconnessa e coperta di muschio, con la balaustra coperta di edera morta. Improvvisamente senti un rumore che ti fa irrigidire. Una pietra del lastricato ha appena fatto un terribile *crac* sotto il peso di qualcuno - o qualcosa - dietro di te.
Se ti volti per affrontare il tuo inseguitore, vai al **414**.
Se prosegui senza guardarti intorno, vai al **115**.



153

Getti in mare il corpo di Lazarus e rimani ad osservarlo mentre affonda tra le onde. Ti lasci trasportare dall'oceano per ore e ore finché, con tua grande gioia, vedi una nave che veleggia proprio verso di te. Non passa molto che vieni caricato a bordo. Il capitano ti informa che è diretto a Dourhaven, e che spera di arrivarci prima di notte. Ben presto avvistate le pallide montagne attorno alla città, e la nave getta l'ancora a Dourhaven Sound, al centro di un desolato anfiteatro di montagne dalla punta innevata che si ergono tutt'attorno. Prima di sbarcare il capitano ti dice che la Locanda di Fimbulwinter in fondo alla strada è un buon posto per alloggiare. Ti dice anche dove puoi

trovare un commerciante in granaglie, dal quale potrai procurarti delle provviste.
Se vuoi andare prima dal commerciante, vai al **288**. Se preferisci recarti direttamente alla locanda, vai al **75**.

154

Un denso vapore grigio forma una nuvola appena apri lo scrigno. Ogni giocatore perde *permanentemente* 1 punto di Energia Mentale. Se hai aperto tutti e tre gli scrigni, vai al **291**. Altrimenti ora puoi aprire quello di pietra (vai al **511**) o quello di ferro (vai al **475**).

155

(STREGONE) «Maledetto essere fatato!» ringhi. «Mi hai preso per uno scemo? Il fodero non sarà mai tuo. Chiedi qualcos'altro o guai a te!»
Il Faltyn trema per l'irritazione. «*Allora mi prenderò una sorsata del tuo sangue*».
Se glielo permetti, perdi 1 punto di Energia Vitale e vai al **264**. Se rifiuti il Faltyn se ne va; vai al **559**.

156

Un marinaio che sta passando di là sente ciò che stai dicendo a Kenoi, e ben presto tra l'equipaggio della nave si sparge la voce.
«Lazarus è a caccia del Serpente del Mondo» si sussurrano l'un l'altro. «Il Serpente del Mondo!»
Diversi fiocinatori si armano dei loro attrezzi e si dirigono a poppa, dove si trova Lazarus.
Vai al **231**.

157

Vuoi cercare di raggiungere la porta attraversando di corsa la stanza (vai al **377**) o prima vuoi prendere tempo e perlustri la stanza (vai al **433**)?

158

La creatura ride con aria satanica: «Avevi a disposizione un solo modo per cambiare il tuo destino: dovevi ammazzarmi un attimo fa! Ora non puoi più nulla contro di me, umano!» Ti rendi conto con orrore di non averla più sotto controllo. Le sue ossa si rivestono immediatamente di una fredda energia mentre tiene il dito puntato verso la Luna Blu, e subito l'aria si gela. Poi avanza verso di te...

Vai al **212**.

159

Per un attimo guardi la faccia terrea del suonatore di lira, ormai morto, e poi sollevi lo sguardo in direzione della fredda Luna Blu che ti osserva dall'alto del cielo notturno. La foresta che ti circonda ha assunto un aspetto soprannaturale, ora che è inondata di luce spettrale.

Volgi nuovamente lo sguardo sul fodero ingioiellato di Blood Sword. Volente o nolente, adesso ti ritrovi sulle spalle la missione che ti è stata affidata dal vecchio suonatore. Registra il fodero sul Foglio d'Identità assieme al numero **419**. I giocatori possono passarsi il fodero l'uno con l'altro, ma se ad un certo momento la squadra dovesse abbandonarlo per qual-

siasi motivo (l'arpista vi aveva avvisato di non separarvene mai) allora bisogna andare immediatamente al **419**. Trascrivi il paragrafo in cui ti troverai in quell'occasione dato che il **419** non ti riporterà indietro.
Cosa vuoi fare ora?
Puoi restare nella radura in mezzo ai cadaveri aspettando l'alba, anche se l'idea ti pare sempre meno allettante tenuto conto della nebbia che si alza dall'erba umida. Se lo fai, vai al **142**.
Se preferisci togliere il campo per incamminarti direttamente attraverso la foresta buia, vai al **363**.

160

Le tenebre calano tutt'intorno. Ti sembra di sentire un chiacchiericcio isterico dietro le pareti e poi un sogghignare affannato, ma quando punti la torcia non vedi alcun segno di movimento. Un vento sibilante ti passa accanto, portando con sé centinaia di piaghe e di virus. È il Vento della Decomposizione; devi resistergli o ne pagherai le conseguenze...
Tutti i giocatori devono lanciare 1 Dado per ognuna delle malattie elencate qui sotto. Se esce 1 o 2 il

giocatore contrae la malattia. Aggiungi 1 al numero uscito se ti eri messo una benda bagnata davanti alla faccia; aggiungi 2 al numero uscito se sei in possesso della sfera della pestilenza che assorbe al suo interno gli spiriti delle malattie.

Malattie	*Effetto*
Malaria	- 1 dall'Intelligenza
Tifo	- 1 dalla Combattività
Depressione	- 1 dall'Energia Mentale
Emofilia	perdi un ulteriore punto di Energia Vitale quando vieni ferito
Deperimento	puoi portare un massimo di soli *otto* oggetti a causa della debolezza.

Questi effetti sono validi fino alla fine dell'avventura. Una volta che tutti i giocatori hanno lanciato i Dadi per ogni malattia devi decidere se procedere (vai al **557**) o se tornare sui tuoi passi e lasciare la cattedrale (vai al **547**).

161

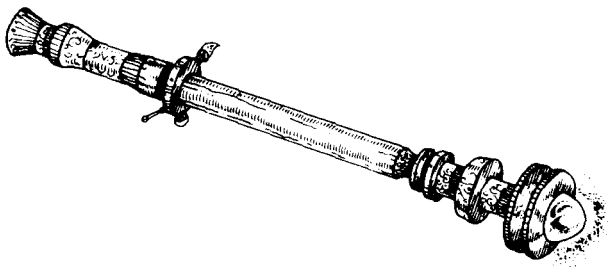
(Assicurati di aver preso nota del numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Hai attivato la sfera della pestilenza. Ne fuoriescono spiriti di virus e di malattie, apparendo ai margini della tua visione come orribili creature brulicanti: enormi vermi rigonfi, insetti svolazzanti, ragni striscianti e falene moleste. Ti si accappona la pelle solo a guardare questa orda immonda.

Ogni giocatore deve lanciare 2 D. Se il punteggio è maggiore della sua Energia Mentale, contrae una malattia devastante e non potrà più recuperare Energia Vitale attraverso mezzi naturali (sonno, cibo eccetera). Solo rimedi come pozioni magiche o l'abilità sanante di un Saggio possono far recuperare sempre l'Energia Vitale perduta.
Ogni giocatore che ottiene un punteggio uguale o inferiore all'Energia Mentale riesce a dominare gli spiriti della malattia che assalgono il suo corpo. Il giocatore è immunizzato per tutte le malattie e può non tener conto degli effetti di qualsiasi malattia che potrebbe contrarre in questa avventura o in quelle successive. Tieni presente che questa immunità è applicabile soltanto a malattie descritte specificamente in quanto tali, non alla fame, agli effetti del veleno o del congelamento.
Dopo aver esaurito il suo potere la sfera si rompe. Cancellala dal Foglio d'Identità, poi torna al paragrafo precedente.

162

Mentre procedi senti un formicolio alla nuca, e la stanchezza ti lascia immediatamente per venir rimpiazzata da una tremenda paura. Ora sei sicuro che qualcuno o *qualcosa* ti sta seguendo. Affretti il passo e gradualmente la sensazione sparisce. Trovando un ruscello illuminato dalla luce blu della luna calante, decidi di seguirlo; ben presto giungi in una radura in

cui c'è una casupola rustica, con una debole luce che brilla all'interno di una delle finestre.
Se desideri bussare per chiedere riparo, vai al **295**. Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **151**.



163

La Signora in Grigio è immobilizzata dalla luce solare, ma riesce ancora a far funzionare la sua magia. Colpisce Varadaxor pur restando immobile, prima che lui riesca a sferrare il colpo mortale. La guardi, e ti accorgi che il suo sguardo vaga ancora per la stanza sebbene il suo corpo sia immobile.
La sua voce ti entra nel cervello: «*Vattene dalla mia torre immediatamente e ti lascerò vivere. Rifiuta, e tutte le forze degli inferi si scateneranno contro di te*».
Se fai come dice, vai al **394**. Se rifiuti di andartene senza Varadaxor, vai al **421**.

164

Varadaxor non sta in sé dalla gioia sentendo che lo aiuterai. Con le lacrime agli occhi ti dice: «Prendiamo il cavallo e partiamo, subito. La Signora in Grigio

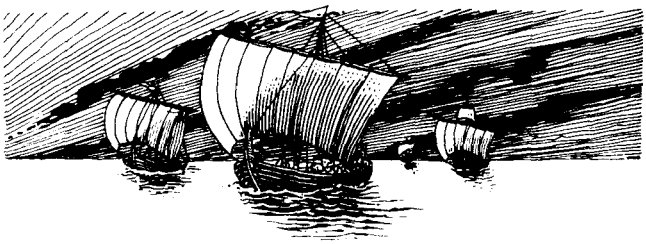
potrà prendere in considerazione la faccenda solo al tramonto del sole, stasera, a causa dei suoi occhi privi di vita!»
Si alza dalla sedia e si trascina fuori, ma torna subito dopo armeggiando con l'armatura. Sebbene debole, una bella risata lo fa tornare arzillo. Dà voce all'albergatore di sellare il cavallo - una bestia vecchia ma ancora forte e con un bagliore di fierezza negli occhi - e ben presto vi dirigete a sud.
La rugiada brilla alle prime luci dell'alba. Pochi uccelli si mettono a cantare dai bordi della strada. Passate accanto a un gruppo di contadini che cominciano la loro dura giornata di fatiche nei campi. Varadaxor ti intrattiene piacevolmente con le storie della sua gioventù, con la spensieratezza di chi sta andando a una fiera piuttosto che a una battaglia mortale.
Hai l'impressione che sia trascorso pochissimo tempo quando raggiungete la torre. «È giunta l'ora dell'odioso compito» dice Varadaxor. «Possano le anime dei miei tre nobili fratelli accompagnare le gesta di questo giorno, e possa la Madre di Dio concederci grande coraggio».
I fianchi della torre sono soffocati dall'edera, e teschi impolverati giacciono accanto alla saracinesca. Entrate con circospezione, avanzando con fare furtivo su per una rampa di scale finché non entrate in una stanza bassa. È ancora buia, dato che il sole non è abbastanza alto per filtrare dalle strette finestre. Quando gli occhi si abituano alla pallida luce vedi una donna seduta su un trono di marmo in fondo alla stanza. Due armature vuote si ergono al suo fianco. I suoi capelli sono

bianchissimi e la sua pelle, per quanto sia quella di una donna giovane, è grigia come la pietra. Volge lo sguardo su di voi, uno sguardo agghiacciante, come l'occhiata che l'aquila getta sulla sua preda. Comincia ad alzarsi...

Il primo raggio rosato del sole mattutino inonda la stanza. Appena la luce la investe, la Signora in Grigio si ferma, come se si fosse congelata.

«È pietrificata dalla luce dell'alba!» grida trionfante Varadaxor. «Dobbiamo approfittare per annientarla ora». Balza in avanti, con la spada sollevata, ma improvvisamente si blocca. È accanto alla Signora in Grigio, con la spada a pochi centimetri dal collo della donna, rigido come un tronco, immobile come lei.

Vai al **163**.



165

Continui a camminare per molte ore. Molto tempo dopo la scomparsa della Luna Blu oltre il margine degli alberi, la falce crescente della vera luna si leva sopra di te. Grazie alla sua luce trovi un sentiero, che alla fine ti porta fuori della foresta proprio mentre il sole sta sorgendo. Benché molto stanco cammini fati-

cosamente fino a mezzogiorno, quando raggiungi un villaggio. Vedi una locanda sulla strada principale di un piccolo insediamento. Un cartello sopra la porta reca la scritta: "Il Sole d'Inverno".
Se desideri entrare nella locanda, vai al **429**. Se preferisci fermarti per fare qualche domanda a un contadino, vai al **352**. Se vuoi semplicemente proseguire lungo la strada, vai al **267**.

166

Ti prende a braccetto e si incammina lungo la banchina, fermandosi per comperarti una tazza di tè, aspro e verde, in uno dei chioschi che qui si trovano ad ogni passo.
«Spiega bene cosa intendi» dici, storcendo la bocca al gusto del tè, ma apprezzandone il calore in questa giornata fredda.
Scuote la testa e ti sorride, con gli occhi che gli brillano. «È meglio una dimostrazione pratica». Batte

le mani e grida una parola magica. Improvvisamente venite sollevati in aria e portati lontano: state volando, su un tappeto che tu pensavi appartenesse al venditore di tè. I marinai e gli scaricatori di porto si ammassano sulla banchina e guardano sbalorditi.
Ti metti a sedere, sempre più impaurito man mano che il tappeto si allontana volando dalla banchina, ma Augustus non fa altro che ridere e ti aiuta a rimetterti in piedi. «Non temere» dice, «finora non ho mai perso un passeggero».

Vai al **424**.

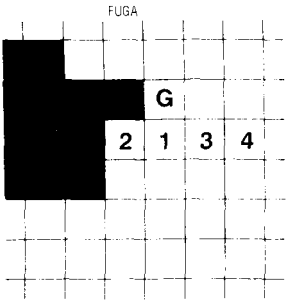
167

(LADRO) Guardandoti intorno ti accorgi che qualcosa sembra essere fuori posto, ma non riesci a capire di cosa potrebbe trattarsi. Ti gratti la mascella e cerchi di venirne fuori. Lancia 2 D per ottenere un punteggio inferiore o uguale all'Intelligenza.
Se ce la fai, vai al **63**. In caso contrario, vai al **382**.

168

Il Palazzo dell'Eterno Crepuscolo si trova innanzi a te, un imponente edificio grigio dagli archi massicci e dalle torri tozze, costruito sopra un'isola in mezzo al lago. Tre enormi ponti coperti, sicuramente percorsi da corridoi e stanze, si diramano dal torrione centrale sopra le acque gelide. Un cancello davanti ad ogni ponte permette l'accesso dalla sponda del lago. Ancor prima di raggiungerli sai bene che si tratta del Cancello della Confusione, della Carneficina e della Paura.

Un boato fa tremare il terreno sotto i tuoi piedi. Trascinandosi fuori da dietro un dirupo, sopraggiunge una bestia gigante, un mostro che cammina sugli arti posteriori a mo' di uomo. Ogni piastra della corazza che porta addosso ha la forma dello scudo di un cavaliere, ogni duro artiglio osseo è resistente come l'asta di una lancia. Dove posa i piedi la neve si disfa e l'erba rada diventa avvizzita e bruciacchiata. È Gristun, la Bestia da Guardia che pattuglia le entrate della fortezza del Re Stregone.



Gristun

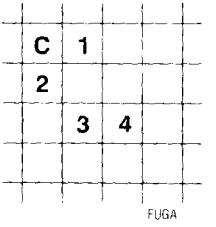
Combattività: 8	Danno: 3 D + 1
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 60	Protezione: 3

Se *fuggi*, vai al **432**. Se la ammazzi, vai al **10**.

169

La figura si alza, e sembra furibonda perché non sei entrato. Improvvisamente la casupola sparisce: si trattava soltanto di un'illusione. Ora ti trovi in una radura

vuota, con al centro un fosso profondo scavato proprio dove si trovava la costruzione. Ci sono dei paletti appuntiti piantati sul fondo: se decidevi di entrare nella "casupola" ci saresti caduto dentro!
La figura comincia a ringhiare e si rivela, spogliandosi dell'illusione sotto la quale si era celata: è la creatura scheletrica che prima è caduta dal cielo come una meteora. I suoi scintillanti occhi blu roteano e si fissano su di te mentre rasenta il fosso per attaccarti.
«*Con te l'illusione non ha funzionato*» sibila con una voce sepolcrale. «*Ma la Luna Blu è sempre maestra in arti mortali...*»



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 8	Danno: 3 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 40	Protezione: 2

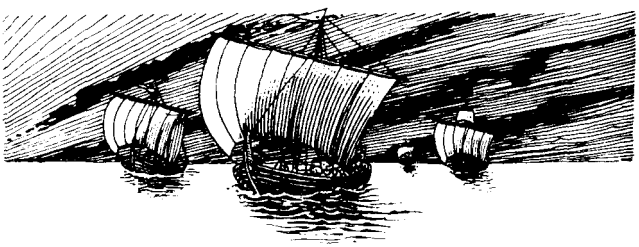
Nota: anche se lo avevi ferito in combattimenti precedenti, la sua Energia Vitale è stata miracolosamente recuperata del tutto. Attinge potere da una fonte soprannaturale, diventando sempre più forte sotto i tuoi occhi...

Se la distruggi, vai al **303**. Se *fuggi*, vai al **204**.

170

Il gioco finirà tra pochi minuti, dato che cala la notte. I pezzi bianchi sono raggruppati al centro della scacchiera, e il giocatore che controlla i neri riesce gradualmente a circondare quelli dell'avversario. Quando le prime pedine nere cominciano a muoversi per mangiare, noti che alcuni mercanti perdono interesse per il gioco, vanno a fare due passi nella foresta o si distendono sui loro giacigli. Uno dopo l'altro tutti i presenti li imitano, man mano che i pezzi bianchi soccombono gradualmente. I due giocatori dal manto di pelliccia si scambiano infine un breve saluto con la testa, mettono a posto la dama e vanno anche loro a dormire, lasciandoti solo nel tremulo bagliore rossastro dei fuochi da campo.

Se desideri rimanere sveglio, vai al **120**. Se anche tu vuoi stenderti sul tuo giaciglio per dormire, vai al **24**.



171

Se hai risposto "fuoco", vai al **479**. Se hai risposto qualcos'altro, vai al **265**.

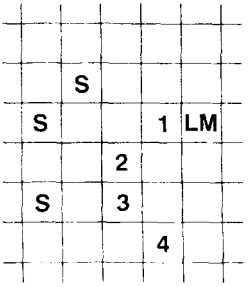
Se c'è in atto qualche complotto, il buon senso ti dice che sotto ci sono i giocatori di dama. Avanzi deciso verso uno di loro e gli punti l'arma alla gola: l'uomo ti guarda con un'espressione di odio furioso. Poi comincia a scoprire i denti in un ringhio animalesco, e noti i canini affilati che compongono la sua dentatura. Questi, assieme alle sue mani e alla faccia ricoperte di peli, ti fanno pensare... Certo! È un licantropo! Un lupo mannaro!

Lanci una rapida occhiata alle cime degli alberi per controllare che la luna non sia ancora sorta. Ma questa perdita di concentrazione è un errore grave, dato che il tuo avversario approfitta dell'occasione e impartisce un ordine. Improvvisamente i mercanti si alzano dai loro giacigli. Con gli occhi vitrei si armano di lunghi coltellacci e cominciano a pugnalare gli abitanti dei boschi addormentati.

«Trionferemo» ringhia l'altro giocatore di dama, alzandosi. «Questi idioti ipnotizzati uccideranno per conto nostro. Arrenditi. E libera mio fratello!»

«Lo libererò, certo» rispondi, «ma dalla vita». E affondi l'arma nella gola del lupo mannaro. Suo fratello balza in avanti, lanciando un terribile grido con le bave alla bocca; ma ci vuole ancora un po' di tempo prima che la luna sorga, quindi non ha il potere che avrebbe sotto le spoglie di lupo. Alcuni degli abitanti dei boschi si sono svegliati e stanno combattendo per difendere la loro vita, ma è una battaglia persa contro i mercanti ipnotizzati. Tu

devi occuparti del giocatore di dama e di tre dei suoi servitori...



Servitori

Combattività: 6	Danno: 1 D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 5
Protezione: 0	
Energia Vitale: *primo* 10	*terzo* 10
secondo 10	

Lupo mannaro (non ancora trasformato)

Combattività: 7	Danno: 1 D + 1
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 12	Protezione: 1

Se vinci, vai all'**85**.

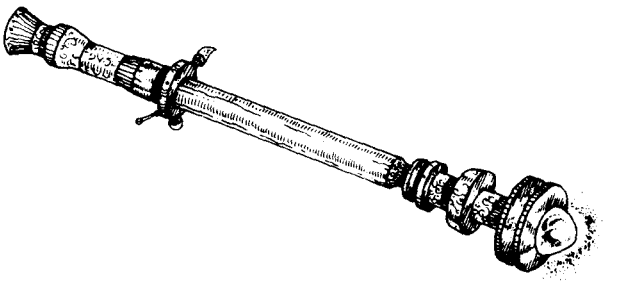
173

(STREGONE) Vai all'**82**.

174

Stai per lasciare questa orribile cattedrale di ossa quando noti un'arcata laterale che si apre sul fianco

della navata, dove di norma, in un luogo di culto, ci si aspetterebbe di trovare un transetto. Se vuoi perlustrare l'arcata, vai al **411**. Se vuoi andartene dalla cattedrale e tornare da dove sei venuto, vai al **547**.



175

(GUERRIERO) Anche se inizialmente non riesci a seguire l'intricato retroscena del gioco della dama, trovi qualcosa da ammirare nella precisione militaresca con la quale i giocatori sistemano i pezzi. In realtà, nelle manovre tattiche della scacchiera, ritrovi qualcosa di simile a un generico piano di battaglia. Dopo qualche altro attimo di studio, rimani sorpreso vedendo che un giocatore muove uno dei suoi pezzi in una brutta posizione: sicuramente è una trappola ben congegnata, pensi, per invogliare l'altro giocatore a mangiare e per poi attirarlo in uno sconveniente scambio di pezzi. Invece no. L'altro giocatore mangia il pezzo senza alcuna perdita. Allo stesso tempo rimani meravigliato non vedendo traccia d'emozione da parte dei due per la piega presa dal gioco.

Se nella squadra c'è un Saggio, può tranquillamente spiegare l'accaduto e, se lo desidera, può servirsi di ESP; vai al **348**. Se nella squadra non c'è un saggio, vai al **170**.

176

Accendi una fiammella con l'acciarino, e subito una pioggia di scintille si proietta attraverso la navata in direzione della bara. Quattro delle scintille si posano sulle quattro candele, come guidate da una mano invisibile, accendendole all'istante. A quel punto le figure incappucciate gemono di paura e si rifugiano nell'ombra.

Vai al **562**.

177

Facendoti coraggio, ti incammini giù per le scale e ti nascondi in fondo, all'ombra della balaustra. Quando la misteriosa processione ti passa accanto, grazie alle luci delle torce blu vedi che la figura nella bara altri non è che l'amico perduto al momento dell'attacco del boia. Sembra morto, comunque, ed ha la faccia bianca come il lenzuolo in cui è stato avvolto. Quattro candele spente si trovano agli angoli della bara. Le creature dal manto funebre ti ignorano mentre ti passano accanto.

Se desideri attaccarle, vai al **538**. Se vuoi seguirle, vai al **45**. Se vuoi recarti nella direzione opposta vai al **152**. Se desideri usare un oggetto, vai al **563**.

178

Controlla sul Foglio d'Identità gli oggetti che possiedi. Se hai qualcuno dei seguenti, vai al paragrafo corrispondente. Controlla gli oggetti in quest'ordine: Cuore dell'Ombra (vai al **405**), un corno d'avorio (vai al **31**), una freccia dalla piuma bianca (vai al **290**), i denti di un'Idra (vai al **487**), un incensiere da turiferaio (vai al **556**), i pezzi della dama con le rune del Signore degli Elfi (vai al **292**).

Una volta verificati gli effetti di tutti gli oggetti che possiedi (o se non hai nessuno degli oggetti), vai al **21**.

179

Scuoti il tuo compagno (o i tuoi compagni) per svegliarlo. Solo allora noti un cespuglio che si muove al margine della radura, e senti un rumore secco ...

Vai al **521**.

180

Improvvisamente il sibilo acuto si smorza per lasciare il posto a uno sfrigolio silenzioso, proveniente dal luogo in cui il fascio di luce ha colpito, sollevando vapore: dove il raggio ha toccato terra vedi una grande roccia fumante circondata dall'ombra. Mentre la osservi, l'ombra sembra intensificarsi, e una figura

emerge da essa. Con uno scricchiolio secco delle giunture si scrolla dalle spalle un po' di terra umida e si alza. È una figura immateriale, vestita di nero. Improvvisamente volta la testa verso di te, e ti trovi addosso i suoi piccoli occhi blu scuri che ti fissano con fredda malizia.

Vai al **276**.

181

Jadhak emette un ruggito agghiacciante, mentre il suo corpo cade a terra con un tonfo che fa traballare i boccali di peltro sistemati sul bancone. Ti volti verso il padrone e gli lanci un'occhiata minacciosa. La sua faccia, normalmente rubizza e corpulenta, ora è diventata bianca come la neve.

«Ho visto tutto!» si affretta a dire. «È stato Jadhak a provocarti».

«Dillo alle guardie della città quando si faranno vedere» gli rispondi. «*Se* si faranno vedere».

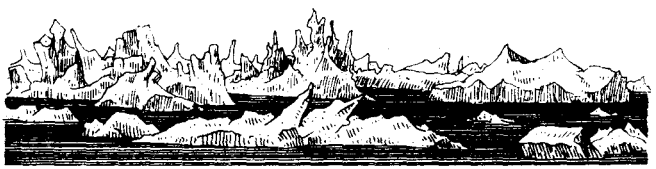
Decidi di andartene, mentre lui rimane a mettere a posto il disordine provocato dalla lotta. Mentre sei quasi fuori dalla porta ti grida dietro: «Aspetta. Se vuoi rimanere per stanotte devi pagare in anticipo, come avevamo già stabilito. Due pezzi d'oro per un pagliericcio comune, e tre per quello accanto al fuoco».

Se intendi protestare per l'improvviso aumento della tariffa, vai al **149**. Se paghi la somma che ti chiede, vai al **141**.

182

(LADRO) Cominci a saltare sul ponte fatto di pietre lucenti. Improvvisamente la pietra su cui ti trovi viene a mancarti sotto i piedi, e devi fare appello a tutto il tuo sangue freddo e al tuo coraggio per saltare su quella che sembra la più vicina.

Vuoi continuare ad attraversare in questo modo? Se sì, vai all'**87**. Se preferisci pensare a qualche altra maniera per arrivare dall'altra parte, vai al **381**.



183

Il lastrone scende a una velocità vertiginosa, e infine rallenta la discesa. Ti accorgi di essere in un'altra stanza, nella quale vieni depositato dolcemente. Non hai la minima idea di dove ti trovi. Ti aggiri nei pressi di una grata che si apre in una delle pareti della stanza, e sbirciando attraverso le inferriate ti accorgi che dà su un cortile. Un demone alato se ne sta accovacciato al suo posto di guardia in mezzo al cortile, sorvegliando attentamente gli angoli della piazza, come se fosse in cerca della preda. Sembra che lì fuori sia l'ora del tramonto, e infatti il cortile è già avvolto dalle lunghe ombre della sera.

Dall'altra parte del cortile c'è un passaggio, a quanto pare la sola alternativa. Sollevi la grata e, sempre adocchiando il demone, avanzi nell'ombra.

Vai al **249**.

184

La porta si chiude, sigillando il passaggio mentre la creatura si avvicina con un'andatura rigida e con le bave alla bocca, denudando fauci e artigli affilati.

Se *tutti* i giocatori si erano ritirati dietro il pannello di pietra, vai al **408**. Se uno o più giocatori avevano scelto di attaccare il mostro, vai al **413**.

185

(SAGGIO) Cancelli dalla mente tutti i pensieri della portentosa marea di sangue ed ossa che ti è quasi addosso, senza curarti di vivere o morire. Vita e morte sono entrambe nella tua mente, anch'essa nient'altro che un'illusione. Quando riapri gli occhi ti ritrovi fluttuante a mezz'aria, col torrente che è già passato sotto di te: adesso puoi scendere di nuovo sul ponte.

Vai al **430**.

186

(STREGONE) Come farai ad evitare il pericolo? Puoi sia tentare con l'incantesimo di Liberazione (vai al **555**), sia usare un tappeto magico, se ce l'hai (vai al **369**).

187

Il capitano della *Maddalena* è Mastro Derzu. Ora che hai accettato le sue condizioni ti sorride calorosamente e ti stringe la mano, per concludere l'accordo. «Salperemo domani all'alba» dice. «Sfrutta al massimo il tempo che ti rimane da trascorrere a terra, perché domani sarà una giornata stancante. Hai bisogno di trovare una locanda dove alloggiare?»

Se hai già pagato per alloggiare stanotte alla Taverna delle Ossa di Ulrik, vai al **205**. Se non l'hai fatto, vai al **480**.

188

Ti incammini in una zona di totale oscurità. Appaiono delle luci che ondeggiano lentamente verso di te, sono gli occhi abbaglianti e seducenti delle Ancelle dell'Oblio. Ora riesci a vederle nel bagliore soffuso, vagamente, con le loro labbra sottili pronte a somministrare il bacio della morte.

Se hai della polvere d'argento puoi gettarla sui loro occhi ipnotici, facendole scappare. Ricorda di cancellare la polvere dal Foglio d'Identità.

Se non hai la polvere, si preparano ad abbracciarti. Ogni giocatore deve lanciare i 2 D ed ottenere un punteggio inferiore o uguale all'Energia Mentale, al-

trimenti scomparirà da questo mondo per sempre. (Se un giocatore scompare, lo fa assieme all'equipaggiamento di cui è in possesso.)
I giocatori sopravvissuti possono inoltrarsi nel transetto (vai al **367**) o tornare indietro, attraverso il Sospiro del Destino (vai al **557**).

189

Ringhiano, e uno sguardo sospettoso attraversa i loro occhi penetranti. Come tutte le creature sprovviste di anima temono l'inattaccabile potere della fede.
Però ti stanno circondando. A quanto pare la loro fame di sangue caldo è tale da superare la paura. Vai al **37** per combattere, ma tieni presente che se uno degli avversari viene toccato con il crocifisso (che richiede un *attacco* corrispondente al lancio di 2 D + 2, visto che non ha lo stesso valore di un'arma) allora soccombe istantaneamente.

190

Ti ritrovi disteso sull'erba vicino a un lago: il fodero di Blood Sword è accanto a te, e allunghi la mano per prenderlo. I giocatori sopravvissuti possono dividersi una ricompensa di ottomila punti di esperienza.
Dopo esserti messo a sedere, ti guardi intorno. Il lago ha un aspetto fastidiosamente familiare - molto simile a quello su cui era costruito il Palazzo dell'Eterno Crepuscolo. Ma non c'è traccia di quel superbo edificio, soltanto rovine segnate dal tempo e coperte da una profusione d'edera. E poi il lago che avevi visto in

precedenza era sporco, e di acqua stagnante. Questo è limpido e fresco, e brilla alla luce del sole...
Ma se questo è in qualche modo lo stesso lago, allora dietro di te ci dev'essere... Ti volti, aspettandoti di trovare la tetra Foresta dei Rovi, e invece vedi degli alberi rigogliosi che non assomigliano affatto a quei terribili arbusti.

Vai al **570**.

191

Estrai la spada dal fodero e resti a contemplarla. Appartenne a Loge, il dio imbroglione. Improvvisamente ti torna in mente un frammento di un mito Mercaniano. Loge era il padre di diversi mostri, e uno di questi era Jormungand, il Serpente del Mondo. La spada sembra inneggiare esultante attraverso il mare.

Vai al **510**.

192

(STREGONE) Puoi sia convocare un Faltyn (vai al **332**) che servirti del Rivelatore d'Incantesimi (vai al **423**).

193

Sfortunatamente è impossibile muovere Varadaxor, e non ti resta altro da fare che abbandonarlo al suo destino. Se nella squadra c'è un Guerriero, perderà 50 punti di esperienza dalla gratifica alla fine dell'avventura per non aver rispettato la promessa fatta al vec-

chio. Decidi di dirigerti verso la costa e parti verso est, lungo una strada che porta in quella direzione.

Vai al **116**.

194

Mentre ti avvicini alla bara il tuo cuore accelera i battiti. Ma il sudario è vuoto... il tuo doppio se n'è andato! Non sai se devi sentirti sollevato o spaventato. Guardandoti intorno posi lo sguardo su un amuleto a forma di teschio, che si trova vicino ai tuoi piedi. Puoi prenderlo, e se lo fai segnalo sul Foglio d'Identità. Poi vai al **174**.

195

Accendi l'acciarino e immediatamente alcune scintille volano verso la bara, come guidate da una mano invisibile. Le candele si illuminano e le figure incappucciate sembrano accecate dall'improvviso chiarore: ora fuggono in preda al terrore.

Vai al **197**.

196

Sei ansioso di allontanarti il più in fretta possibile da questa vista orripilante e procedi incespicando nella camera umida. C'è un enorme portale di fronte a te, con degli strani glifi incisi sopra. Lo socchiudi e dai un'occhiata al cortile che sta dall'altra parte. Un enorme demone alato se ne sta acquattato nel suo posto di guardia al centro del cortile, muovendo freneticamente gli occhi come se fosse a caccia di prede. C'è un

altro passaggio in fondo al piazzale, ma per raggiungerlo dovresti passare proprio sotto gli occhi del demone. Alte sopra la tua testa, si accendono a intermittenza delle pulsazioni luminose.
Il demone non sembra averti ancora notato. Se vuoi aprire piano la porta e pensare a qualche trucco, vai all'**88**. Se preferisci far irruzione nel piazzale e attaccare la creatura, vai al **249**.

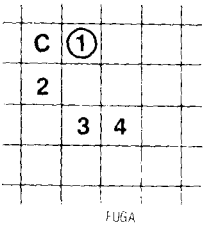
197

Improvvisamente vedi il tuo amico "morto" stiracchiarsi e poi alzarsi in piedi, gettando via il lenzuolo in cui era avvolto. Ti precipiti verso di lui e ti accorgi che non è ferito anche se si è dimenticato tutto ciò che è successo dopo il colpo di falce.
Visto che ha trionfato sulla morte, e che adesso non conosce più la paura, la sua Combattività aumenta permanentemente di 1 punto. Tiene ancora in mano la scimitarra d'argento ossidata che gli era stata messa sul petto: delle incisioni sulla lama la identificano come Shadowcleaver. Le Creature dal Manto Funebre hanno perso nei pressi dell'altare anche un amuleto a forma di teschio. Se vuoi, prendilo.
Vai al **174**.

198

Il giocatore nel fosso non può contrattaccare finché non esce. Per farlo deve lanciare 2 D ed ottenere un punteggio inferiore o uguale all'Intelligenza. Se non

ci riesce, rimane nel fosso e deve provare ad uscire di nuovo al prossimo Tempo.
Mentre il giocatore è nel fosso l'*attacco* da parte del Cacciatore all'Agguato viene fatto con 2 D - 1 (a significare il suo vantaggio dato dalla posizione sopraelevata). Se combattete in squadra, concentrerà l'attacco su chiunque sia caduto nel fosso.



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 8	Danno: 3 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 40	Protezione: 2

Nota: anche se in precedenza lo avevi ferito, il Cacciatore ha miracolosamente recuperato ed accresciuto la sua Energia Vitale. Attinge potere da una fonte soprannaturale, che gli aumenta le forze a vista d'occhio...

Se lo distruggi, vai al **303**. Se *fuggi*, vai al **204**.

199

Attraversi di corsa il Cancello della Confusione, la cui saracinesca di pietra è decorata da complicati fregi di glifi collegati. Mentre ci passi sotto, la saracinesca piomba giù, mancandoti per un pelo e isolandoti dalla

Bestia da Guardia. Il demone si infuria, urla e batte i pugni, ma non riesce a passare. Ti fermi per riprendere fiato, e poi imbocchi un passaggio in salita che si perde in una lugubre oscurità.

Vai al **229**.

200

Spalanchi la porta di destra. Istantaneamente si alza un vento fortissimo che ti risucchia nella stanza. Sbattendo rumorosamente, la porta si chiude e poi svanisce completamente, per lasciarti a fissare un muro vuoto! La stanza in cui ti trovi è completamente spoglia, a parte tre scrigni collocati proprio al centro del pavimento. Uno è di legno, l'altro di pietra e l'ultimo di ferro. Ognuno reca un'iscrizione sul coperchio. Quella sullo scrigno di legno dice: «*La chiave della salvezza è nello scrigno di pietra*». Quella sullo scrigno di pietra dice: «*La chiave non si trova nello scrigno che ha una frase vera sul coperchio*». Lo scrigno di ferro fa la seguente affermazione: «*Soltanto uno scrigno dice qualcosa di vero*».

Se vuoi aprire lo scrigno di legno, vai al **154**. Se vuoi aprire lo scrigno di pietra, vai al **511**. Se vuoi aprire lo scrigno di metallo, vai al **475**. Se non vuoi aprire nessuno degli scrigni, vai al **280**.

201

Avvicinandoti riesci a vedere bene i tre, che sono una ragazza, un giovane, e un uomo alto e imperioso. I giovani non indossano abiti caldi o pellicce, e ballano a piedi scalzi sul ghiaccio. Ti accorgi che sono straordinariamente belli e aggraziati. L'uomo alto ti guarda mentre ti avvicini, poi spalanca il suo rosso mantello. Svanisce, diventando prima una nebbiolina di un brillante colore scarlatto, poi un'ombra del colore di un tizzone ardente che si va spegnendo. Infine scompare del tutto.

La ragazza e il giovane sono assorti nel canto mentre danzano sul ghiaccio. La melodia non ha parole, ma sembra evocare speranze perdute, sogni infranti e splendori ormai trascorsi.

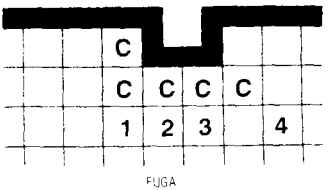
Se vuoi seguirli, vai al **362**. Se torni all'accampamento e ti rimetti a dormire, vai al **91**.

202

Ti lanci all'attacco. Mentre ti avvicini all'altare le figure si voltano, ed ognuna solleva lentamente la candela per illuminarsi la faccia sotto il cappuccio... e allora intravedi qualcosa di orribile, da farti raggelare il sangue.

Le figure incappucciate non fanno alcun tentativo per difendersi, e un solo colpo è sufficiente per metterle a terra. Ma per eliminarne una, ogni giocatore deve lanciare 1 D e ottenere un punteggio inferiore o uguale a quello della sua classe. Se non ci riesce vuol dire che

il volto della creatura l'ha letteralmente fatto morire di paura.



Creature dal Manto Funebre

Energia Mentale: 9		Protezione: 0	
Energia Vitale:	*prima* 1	*quarta*	1
	seconda 1	*quinta*	1
	terza 1		

Se le ammazzi tutte, vai al **442**. Se scappi da dove sei venuto, vai al **152**.

203

(LADRO) Parli all'uomo, interrompendo il flusso della sua melodia. Ti guarda con aria interrogativa e tu gli spieghi che vorresti accompagnarlo nella musica, ma che non possiedi nessuno strumento per farlo. Accenna con la testa a un'arpa appesa alla sella lavorata del suo asino, legato a un albero vicino. Sfiorando con le dita le corde, sottili come ragnatele, dai vita ad una delle più accattivanti e deliziose melodie che tu abbia mai suonato.

Il vecchio smette di suonare, tanto è impressionato dalla tua abilità. Quando ti interrompi, nella radura della foresta regna un silenzio colmo di reverenza. Da

lontano odi il grido lamentoso di un uccello, poi il silenzio. Infine l'uomo parla, e stranamente ci sono lacrime nei suoi occhi. «Hai suonato bene. La bellezza della tua musica supera la mia. Hai ricevuto grandi doti, non so da chi. Per questo ti dono la mia arpa; ti farà cantare di cose gioiose anche tra i pericoli più gravi, quando le creature della notte si leveranno e cercheranno di prenderti l'anima».
Prendi l'arpa e vorresti ringraziare l'uomo, ma sembra che sia sprofondato in trance, in ascolto delle grida lontane degli uccelli che popolano la foresta.
Ora puoi andare a riposare (vai al **486**), sempre che tu non voglia assistere al gioco della dama (vai al **554**).

204

Corri disperatamente nella foresta, col mantello stracciato dai rovi e la faccia graffiata dai rami pendenti. Infine ti fermi, completamente senza fiato. Di fronte a te c'è un lago scuro, con una barca ormeggiata sulla sponda. Sei sicuro che lo scheletro sia chissà dove dietro di te, intento ad aprirsi un varco nella foresta verso il luogo in cui ti trovi. Non hai tempo per passare attorno al lago, quindi salti sulla barca.

Vai al **315**.

205

Assicurati di aver pagato per l'alloggio di *stanotte*. Se avevi pagato soltanto per la notte *scorsa* allora devi sborsare un altro pezzo d'oro se vuoi un pagliericcio comune, e 2 pezzi d'oro se vuoi il posto accanto al

fuoco. Recupererai 1 punto di Energia Vitale per aver dormito nel pagliericcio comune, e metà dell'Energia Vitale spettante alla tua classe (arrotonda per eccesso) se hai dormito accanto al focolare. Se vuoi far colazione per 1 pezzo d'oro guadagni un altro punto di Energia Vitale. Ricorda che l'Energia Vitale totale non può superare il punteggio iniziale.
Se eventualmente i tuoi compagni non sono rimasti qui, puoi vedere come hanno trascorso la notte andando al **480**. Dopo di che (o se l'intera squadra è rimasta qui), vai al **4**.

206

(SAGGIO) Capisci come stanno realmente le cose. Uno spirito dei Morti Viventi può impadronirsi di un corpo vivente, provato dalle fatiche, quando le difese psichiche dell'anima sono ridotte a causa del sonno. Può deformarne a piacimento le carni e le ossa, e corromperne l'anima mortale con una struggente bramosia di sangue. Risultato: un vampiro delle nevi. Se neutralizzi lo spirito degli Zombi la persona vivente sarà salva...
Ti concentri, ed emetti un impulso di forza mentale che ha il potere di annientare gli spiriti dei Morti Viventi. Ogni giocatore "vampirizzato" deve lanciare due Dadi: se ottiene un numero da 2 a 6 rimane vampiro, ma se ottiene 7 o più lo spirito dei Morti Viventi viene scacciato e il giocatore torna ad essere un vivente.

Se guarisci tutti i vampiri, vai al **412**. Se rimangono 1 o più vampiri, tu e gli altri giocatori dovete affrontarli in combattimento; vai al **37**.

207

«Scusa» gli dici alzandoti. «Ben presto il sole sarà alto, e il viaggio verso la costa è ancora lungo. Ci sono altri doveri che hanno la precedenza sul tuo problema».

Il vecchio ti lancia un'occhiata di odio e di dolore. «Voi giovani non avete riguardo per i sani principi che venivano rispettati in passato. Cavalleria e dovere sono concetti a voi sconosciuti. Quelli come te ballano solo alla musica del denaro e della gloria».

Pedante vecchio stupido, pensi, lasciando la locanda.

Vai al **116**.

208

Il tappeto volante scende dolcemente nell'aria gelida e tocca terra sul tetto di una torre.

Augustus fa un largo sorriso. «Siamo arrivati alla mia dimora» dichiara battendo le mani. Quattro servitori demoniaci, bassi e tarchiati, corrono su per una scala in risposta alla sua chiamata.

Dai un'occhiata oltre il bordo della balaustra. Da qui a terra c'è una bella distanza.

«Ti offro un'ultima occasione» dice Augustus, che ora non sorride più. «Consegnami il fodero di tua spontanea volontà, o comanderò ai miei servitori di impadronirsene con la forza delle armi». Le creature demonia-

che ghignano a denti stretti ed estraggono dei pugnali dai loro sudici giustacuori.
Se dai il fodero ad Augustus, vai al **419**. Se ti prepari a combattere i suoi servitori, vai al **76**.

209

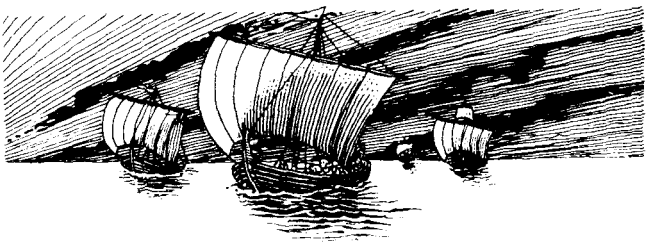
(SAGGIO) L'ironia vuole che la tua missione ti abbia portato in una terra chiamata Wyrd, un'antica parola che significa "destino"; e in effetti sembra veramente che tu sia stato preso nella morsa di un immutabile fato. Ripensi a cosa sai di questo strano regno. Lo governa il Re Stregone (e questo lo sanno tutti) dal suo Palazzo dell'Eterno Imbrunire. I Manoscritti Krarthiani che hai consultato collocano l'inizio del suo regno tra quattro e sei secoli fa. Da varie fonti sei venuto a conoscenza che ha il potere di entrare nei sogni dei suoi sudditi. Quindi, se qualcuno fa qualcosa di male o cospira contro di lui, il Re Stregone ne è subito al corrente e può addirittura raggiungere e uccidere i suoi nemici nel sonno. Probabilmente questo potere funziona solo coi nativi di Wyrd. Gli stranieri come te dovrebbero esserne immuni, o almeno speri.
L'ordine sociale di Wyrd è severamente regolamentato. C'è una casta di soldati, gli Armigeri, i quali però devono aver perso in qualche modo il loro ardore di combattenti, visto che l'ultimo riferimento storico a una guerra risale alla caduta di Selentium. E le leggi del Re Stregone tengono indubbiamente il reame al riparo da qualsiasi agitazione interna.

I Soloni sono i custodi della legge. Sovrintendono all'amministrazione del paese e istruiscono la popola-

zione sulle procedure del cerimoniale, dato che il Regno di Wyrd è caratterizzato dal rispetto di una rigida etichetta, e da una estrema artificiosità che pervade ogni aspetto della vita politica e sociale.
I contadini compongono la massa della popolazione, una popolazione che probabilmente ammonta a solo uno o due milioni di persone. I contadini devono vivere nella miseria più abietta, peggiore addirittura della povertà di Krarth. Le terre aride forniscono appena di che vivere, e questi disgraziati lavorano faticosamente nei campi dall'alba al tramonto, dissodando senza sosta il terreno gelato e sradicando le forti radici che impediscono la coltivazione.
I Seer sono la sola casta che sembra non risentire del peso della tradizione. Vagano dove vogliono, dormendo nei boschi o accanto ai focolari dei contadini,

ignorando le leggi che i Soloni fanno applicare con tanta diligenza a tutti gli altri. Non è chiaro perché il Re Stregone tolleri queste curiose figure - mezzi profeti e mezzi narratori - che sembrano fare di tutto per educare i contadini all'irriverenza nei confronti dell'autorità. Forse i loro sogni non sono accessibili ai suoi poteri?

Vai al **534**.



210

(SAGGIO) Decidi che è il caso di usare una delle tue particolari abilità per rivelare l'esatta posizione dei Silfi. Quella più utile è la Vista Paranormale. Vuoi usare la Vista Paranormale per rafforzare la tua vista normale? In questo caso vai al **481**. Se invece tieni chiusi gli occhi e fai affidamento *soltanto* sulla guida della Vista Paranormale, vai al **97**.

211

Sospiri. «Mi dispiace» gli dici. «Ogni promessa è un debito, ma la mia missione è molto più importante

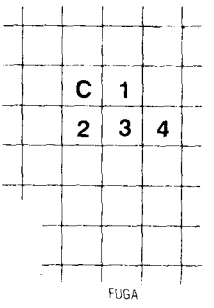
dell'onore o dell'orgoglio. Il Re Stregone dev'essere spodestato, e ciò significa che devi toglierti dai piedi».
«Più importante dell'onore?» dice il Signore degli Elfi in tono sprezzante. «Non mi importa nulla del Re Stregone, ma ti ho battuto a dama e ciò dovrebbe metter fine ad ogni questione. Se ora infrangi la promessa di tornare indietro, il fatto parla chiaro sulla tua vera natura. Chi non mantiene fede alla sua parola non è assolutamente affidabile».
«E a questo proposito» rispondi con una scrollata di spalle, «chi può dire realmente se hai vinto con mezzi leciti o con l'astuzia? Gli Elfi sono conosciuti in tutta la Mezza-Terra come coloro che mancano alla parola data, come degli imbroglioni...»
I suoi occhi grigio pallido sono percorsi da un lampo d'ira. «E nelle tue terre non usano dire, *hony soyt qui mal y pense*? E allora mieti il raccolto di perfidia e di slealtà che ti spetta!» Così dicendo solleva una mano in direzione degli arcieri.

Vai al **425**.

212

L'essere scheletrico avanza a grandi passi per ucciderti, con il suo mantello nero sbrindellato che aleggia nella notte ventosa. Anche se l'avevi ferito in un

incontro precedente, ora è tutto intero e forte come prima, alimentato da una fonte di potere ultraterrena.



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 8	Danno: 3 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 40	Protezione: 2

Se lo distruggi, vai al **303**. Se *fuggi*, vai al **204**.

213

Precipiti nella totale oscurità in fondo a un pozzo quasi verticale. Mentre cadi vedi dei bagliori di nudo acciaio che lampeggiano nella pallida luce, e senti le tue vesti lacerarsi contro alcune lame affilatissime che sporgono dalle pareti. In fondo allo scivolo vedi un bagliore rossastro, che pare avvicinarsi a velocità vertiginosa mentre ruzzoli giù.

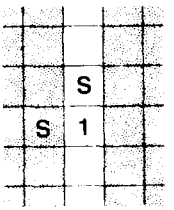
Vuoi cercare di frenare la caduta aggrappandoti agli appigli sulle pareti? In questo caso vai al **354**. Se invece sei pronto ad affrontare il pericolo che ti attende di sotto, qualunque esso sia, vai al **431**.

214

(SAGGIO) Sbirci oltre le spalle dei mercanti e studi l'evolversi della partita. [*Comunque dopo un po' devi confessare che le loro mosse ti confondono, in quanto sembrano non avere alcuna relazione col gioco della dama di Krarth come tu lo conosci.*]
Vuoi usare l'ESP a questo punto? In questo caso, vai al **348**. Se preferisci aspettare per vedere come prosegue il gioco, vai al **170**.

215

(STREGONE) Ti colpiscono anche se stai preparando l'incantesimo.



RITIRATA

Silfi

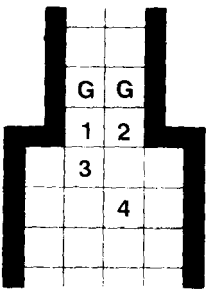
Combattività: 7	Danno 1 D + 3
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Protezione: 0	
Energia Vitale: *primo* 14	*secondo* 14

Se pronunci l'incantesimo, vai al **523**. Se ti ritiri dalla lotta, vai al **226** e fai un'altra scelta. Se fallisci l'incantesimo e decidi di combattere tieni presente che

devi lanciare 3 Dadi per l'*attacco*. Se li ammazzi entrambi, puoi procedere andando al **350**.

216

Disponi le truppe a cuneo, con l'intenzione di aprirti un varco tra i soldati scheletrici in modo da raggiungere il Re Stregone in persona. Gli sei quasi addosso prima che si renda conto di cosa succede: in tutta fretta ordina a due scheletri armati di intercettarti.



Guardie scheletriche

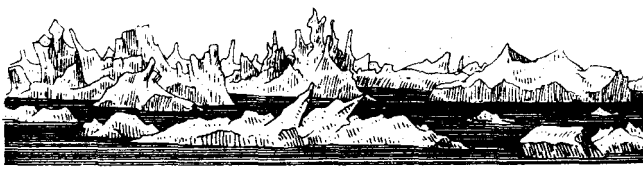
Combattività: 9	Danno: 2 D
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 9
Protezione: 3	
Energia Vitale: *prima* 21	*seconda* 21

Se vinci o riesci a superarle, vai al **300**.

217

Il mozzo fa un giretto e poi viene ad appoggiarsi accanto a te sul parapetto. È appena arrivato quando

nota i gabbiani che volano in cerchio sopra il mare, nella direzione in cui guardate. «Gabbiani!» grida eccitato. «Ciò significa che là c'è una balena. Capitano, una balena a prora!»
Il capitano Lazarus corre sul ponte e si precipita da voi, afferrando Kenoi per le spalle. «Ben detto, ragazzo mio. Quei gabbiani devono cibarsi del pesce che nuota a frotte attorno a una balena». Se ne va per controllare la piccola barca con i fiocinatori che proprio ora viene calata in mare. Al grido di «Balena» il ponte si è trasformato in un alveare operoso.
Se dici a Kenoi che probabilmente il capitano è a caccia di prede ben più grosse delle balene, vai al **156**.
Se vuoi soltanto osservare i preparativi, vai al **510**.



218

(LADRO) Stai proprio tentando di muovere un paio di pezzi senza dare nell'occhio, quando senti un brivido che ti corre giù per la schiena. Guardi in alto e vedi gli occhi del Signore degli Elfi fissi su di te; infuriato, mette la mano sotto la scacchiera e la manda in aria, disperdendo i pezzi nella neve. Mentre ti allontani dal raggio della sua spada, egli grida un ordine e immediatamente senti vibrare due corde di

archi. Una freccia ti colpisce al braccio, infliggendoti una ferita da 5 punti (meno la Protezione). Ora non ti resta altro che affrontarli.

Vai al **425**.

219

Cammini fino alla fine del passaggio, e giungi in un balcone che dà su un cortile. È buio, e un freddo pungente ti attanaglia. Guardando in basso vedi dei bracieri crepitanti, in fondo al cortile. Una struttura elevata assomigliante a una torre si staglia nell'atmosfera notturna davanti a te, dalla parte opposta del cortile. Mentre la guardi, un "ponte" formato da una serie di pietre luccicanti appare in aria davanti a te, teso tra il balcone dove ti trovi e l'edificio col suo portone dall'altra parte. Non hai altra scelta che avanzare sul ponte di energia. Ne provi la consistenza gettando dei sassolini dal balcone. Le pietre traslucide che dovrebbero fare da appoggio per i piedi sembrano essere solide, ma di tanto in tanto, ad intervalli irregolari, una pietra sparisce e un'altra appare in aria vicino ad essa.

Il sistema per attraversare consiste nel riuscire a prevedere quando la pietra su cui avrai messo i piedi sarà

sul punto di svanire, e dove apparirà la prossima, sulla quale dovrai saltare.

Vai al **240**.

220

Non fai in tempo a dire altro che lui ti ha già preso il fodero con una risata giuliva.

Vai al **419**.

221

«Scusa» gli dici scrollando le spalle. «A quanto pare non c'è nessun modo per aiutarti». Detto questo attraversi l'arcata in direzione del transetto, con le imprecazioni del Faltyn che ti risuonano nelle orecchie.

Vai al **40**.

222

(SAGGIO) Tocchi la fronte del bambino e la pelle ustionata riacquista il suo aspetto sano e normale. Le donne sussultano per la meraviglia. Il bambino stesso ti fissa per un attimo, poi comincia a piangere forte. La mamma lo prende in braccio e comincia a cullarlo dolcemente, e ben presto il poverino si calma limitandosi a un contenuto borbottio.

«Un miracolo!» grida una delle altre donne. «Tu sei uno degli dei?»

«Pressappoco» le rispondi sorridendo. «In altre terre ci sono dei mortali che possono far cose che voi ovviamente considerate miracolose. Non ci sono praticanti di magia a Wyrd?»

Tutti i presenti ammutoliscono all'istante. «Solo il Re Stregone» dice qualcuno scontrosamente. Cominciano tutti a chiacchierare tra di loro, cercando di scacciare il tetro pensiero del malefico monarca.
La madre del bambino ti viene vicino con gli occhi colmi di lacrime. «Non potrò mai ripagarti per quel che hai fatto» singhiozza. «Non posseggo nulla a questo mondo, solo pochi stracci e cose di scarso valore. Ecco, prendi questo vecchio mantello di lana, ti prego. E qui c'è una brocca di latte che abbiamo munto stamattina. Oltre a questi miseri doni, posso darti solo la mia riconoscenza e il mio augurio di ogni bene...»
Segna il mantello e il latte sul Foglio d'Identità. Potrai bere il latte invece di fare un pasto, quando ti verrà detto di mangiare.

Vai al **341**.

223

La creatura cade sul pavimento. La perquisisci e, infilata nella sua ispida pelliccia nera, trovi una freccia dalla piuma bianca. Puoi estrarla dal corpo e prenderla, se vuoi.

Vai al **219**.

224

Augustus è sotto l'effetto dell'Incantesimo dell'Asservimento, ma devi far presto prima che l'incantesimo si spezzi. In fretta e furia gli comandi di far atterrare il tappeto sul ghiaccio. Quando toccate la

superficie vedi che Augustus è tornato in sé e che sta cercando di far ripartire in volo il tappeto: ma la tua arma mette fine alla sua vita in un lampo. Perquisisci il cadavere e trovi un anello d'oro e 15 pezzi d'oro. Prendi quello che vuoi. (Puoi impadronirti anche del tappeto, che è molto pesante e conta come tre oggetti.)

Vai al **344**.

225

Ti accampi vicino al tronco di un vecchio abete. Però avverti qualcosa di soprannaturale nel totale silenzio dei boschi circostanti, e non osi accendere un fuoco. Se giochi da solo, vai al **27**. Se giochi in squadra, vai al **128**.

226

Mentre le osservi, le pareti rosso incandescente della sala di legno sembrano prendere improvvisamente fuoco, sebbene non ci siano fiamme visibili. Ad un tratto nella parete più lontana vedi apparire un passaggio al di là del muro di fuoco. Ti infili dentro senza esitare, e ben presto giungi ad un ponte che si inarca su un abisso profondissimo. A centinaia di metri sotto di te puoi sentire, ma non vedere, il torrente scrosciante che ha scavato questo burrone per migliaia di anni. Il ponte ricurvo finisce davanti al portone di un edificio, dalla parte opposta del burrone.

Vedi due alabarde che fluttuano in aria sopra il ponte, su ognuno dei due lati. All'inizio la strana vista ti lascia perplesso, poi ti accorgi che le alabarde sono

maneggiate da Silfi, creature invisibili che è quasi impossibile sconfiggere in combattimenti normali. Inoltre, sai bene che c'è solo un modo per proseguire, e cioè avanzare. Sul ponte c'è spazio per una sola persona.
Se vuoi tirare una freccia contro uno dei Silfi invisibili, vai al **337**. Se non vuoi farlo, decidi quale dei seguenti giocatori sarà il primo ad attraversare il ponte: un Saggio (vai al **210**), un Guerriero (vai al **463**), uno Stregone (vai al **509**) o un Ladro (vai al **392**).

227

Prendi il fodero dalla cintura e lo sollevi in alto. I vampiri delle nevi cadono in ginocchio, terrorizzati, mentre un raggio scintillante di luce variopinta balena dalla miriade di gioielli. Ti osservano, con gli occhi spalancati per la paura, ma sono incapaci di muoversi mentre avanzi e con il fodero tocchi le loro carni. Immediatamente il bagliore scarlatto che li pervade svanisce, le loro zanne e gli artigli scompaiono assieme allo sguardo di odio sviscerato.
Il potere del fodero di Blood Sword ha redento i tuoi compagni dalla corruzione dei Morti Viventi; tornano alla vita e alla normalità, mentre scompaiono come in un sogno tutti i ricordi della fugace esistenza nel regno dei morti...
L'eccitazione ti ha lasciato quasi incapace di dormire. Guardi il bagliore funesto della stella della Morte Rossa che cala oltre l'orizzonte. La luce fredda dell'alba non tarderà ad arrivare. Con un senso di grati-

tudine per il ritorno del tuo compagno dal Regno dei Morti Viventi, riponi rispettosamente il fodero di Blood Sword.
Se hai provviste puoi fare colazione (cancella una razione giornaliera). Ogni giocatore che non mangia perde 1 punto di Energia Vitale.

Vai al **422**.

228

Sei piegato su un cadavere arrossato che si contrae negli spasimi della morte. Dopo morto riprende il suo aspetto familiare, e riconosci il compagno di innumerevoli avventure. Sconvolto per la tremenda perdita del compagno (o dei compagni), ne seppellisci i resti sotto alcune rocce.
Ti accovacci accanto al cumulo di pietre, aspettando la luce del giorno, e infine crolli in un sonno intermittente che dura solo pochi minuti.

Vai al **91**.

229

Improvvisamente vedi una sagoma enorme e mostruosa che si muove pesantemente nel corridoio, proprio di fronte a te. Nello stesso istante senti un rumore agghiacciante e ti accorgi che un lastrone di pietra sta

scivolando verso il basso, alle tue spalle, bloccando ogni possibilità di fuga.
Devi decidere se precipitarti in avanti per affrontare il mostro, o se buttarti sotto la porta che si sta chiudendo. Se giochi in squadra, ogni partecipante deve prendere la decisione per conto suo: non c'è tempo per consultarsi.
Quando tutti i giocatori hanno deciso la loro azione e l'hanno *scritta* sul Foglio d'Identità, vai al **184**.

230

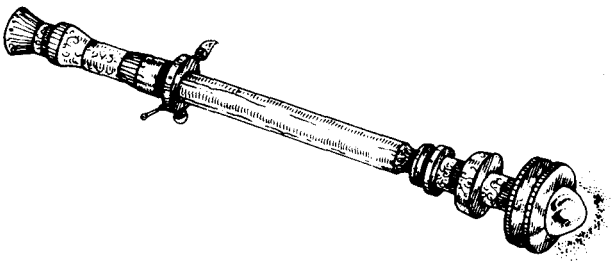
(STREGONE) Il Faltyn appare al tuo fianco. [*La sua voce, di solito eterea e melodiosa, è spezzata dalla paura. «Non aspettarti che io affronti il potere dei vecchi maghi in vece tua, mortale. Me ne vado in un batter d'occhio!»*] E così dicendo scompare per tornare nel suo reame fatato.
Se lo richiami indietro e gli chiedi obbedienza, vai al **70**. Se lo lasci andar via e torni indietro, fuori dalla radura, vai al **397**.

231

Il capitano si allarma quando viene bruscamente afferrato da due corpulenti fiocinatori. «E questo cosa sarebbe, un ammutinamento?» ruggisce furioso. «Togliete le mani di dosso al vostro capitano, topi di sentina!»
Le sue proteste vengono ignorate, e ben presto il poveraccio viene legato in una delle scialuppe. Non ti dispiacerà troppo di vederlo andar via, visto che i suoi

progetti insensati avrebbero portato al disastro la nave con tutti i suoi passeggeri.
Stai per allontanarti, quando qualcuno ti chiama: «Oh, no! Aspetta!» grida Bildad che ha preso il comando. Ti volti e capisci che si sta rivolgendo a te. «Te ne devi andare anche tu, è una questione di sicurezza» dice, «visto che non c'è dubbio che eri al corrente degli scopi del capitano».
Inutile protestare. Ovviamente Bildad sta usando questa scusa per liberarsi di te, perché vede nella tua persona una possibile minaccia alla sua autorità. Permetti che i fiocinatori ti facciano scendere a forza nella barca assieme a Lazarus. Venite calati in acqua, e siete costretti ad allontanarvi a remi da una pioggia di sputi e di insulti. In breve la *Bestia in Missione* è scomparsa nella nebbia mattutina.

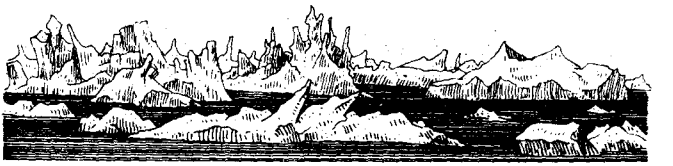
Vai al **482**.



232

Il vecchio marinaio ti guida per le stradine del porto, urtando senza cerimonie i passanti che gli capitano tra i piedi. Nessuno sembra aver voglia di attaccar briga con lui, specialmente vedendo la sua faccia dura e

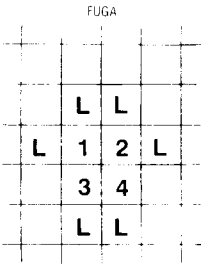
sfregiata. Ben presto raggiungete il porto, dove vedete due baleniere ormeggiate alla banchina. Il vecchio lupo di mare imbocca con spavalderia la passerella che porta a bordo di una di esse.
Se vuoi seguirlo a bordo, vai al **417**. Se vuoi mescolarti tra la folla che staziona sulla banchina, da dove riesci a vedere un piccolo vascello mercantile denominato *Maddalena*, vai al **326**.



233

Cominci a sistemare il tuo corredo da viaggio, intenzionato a dormire un po' prima di continuare. Nel frattempo tieni le orecchie bene aperte per carpire qualsiasi rumore proveniente dalla fitta foresta di rovi che ti circonda.
Sentendo un rumore ti volti di scatto, poi cominci a rilassarti. Si tratta solo di un ramo sovraccarico che lascia scivolare a terra la neve... Ma improvvisamente, attraverso il turbinio dei fiocchi di neve che si posano dolcemente al suolo, vedi il bagliore rosso intenso di due occhi freddi che ti osservano nel buio!
In fretta e furia afferri le tue cose. La creatura si sta avvicinando - no, ce n'è più di una. Sono dappertutto intorno a te. I loro passi frusciano sinistramente nella

notte quieta. Avvicinandosi abbattono un roveto. Sono i Levrieri delle Nevi, la muta di cani da caccia del Re Stregone, dalle fauci simili a ghiaccioli e gli occhi scurissimi e penetranti...



Levrieri delle Nevi

Combattività: 8			Danno: 2 D + 1	
Energia Mentale: 9			Intelligenza: 9	
Protezione: 0				
Energia Vitale:	*primo*	25	*quarto*	25
	secondo	25	*quinto*	25
	terzo	25	*sesto*	25

Se vinci, vai al **464**. Se li eviti con la *fuga*, vai al **447**.

234

Racconti che la tua missione ti porterà nel Regno di Wyrd, e chiedi se possono consigliarti la strada da prendere.

C'è un momentaneo silenzio mentre si guardano l'un l'altro, sorridendo divertiti, poi uno di loro irrompe in una sonora risata: «Se lo vuoi sapere il mio parere è che nessuna strada è giusta per andare a Wyrd, perché

quei pochi che ci vanno è molto improbabile che riescano a far ritorno!»
Si mettono tutti a ridere, incuranti della tua impazienza. L'uomo che ti aveva parlato affonda il dito nella birra e comincia a segnare grossolanamente sul tavolo una piantina della costa. «Seriamente» dice, «se non possiamo dissuaderti, ti mostrerò la via. In questo periodo dell'anno non c'è altra soluzione che attraversare i ghiacciai. Trova un passaggio su una nave che va al nord; la *Maddalena*, che ci ha portato qui, va bene, ed è ancora ormeggiata in porto. È la nave che fa al caso tuo per andare a nord, fidati. Una volta giunto a Porto Lukvess, o anche a Dourhaven, ti attendono tre giorni a piedi sul ghiaccio prima di arrivare a Wyrd».
Lo ringrazi brevemente e prendi le tue cose per andartene. «Buona passeggiata!» ti grida dietro uno di loro, ridendo sgangheratamente. Avresti voglia di insegnargli le buone maniere, se non avesse alzato tanto il gomito.
Se devi ancora provvedere alla sistemazione per la notte, vai al **515**. Se preferisci farti una passeggiata in città, vai al **306**.

235

Corri sulle distese ghiacciate, lontano dagli artigli insozzati di sangue dei vampiri delle nevi. Ti giunge all'orecchio uno scoppio di risa beffarde, ma non ci sono rumori che ti dicano che sei inseguito.

Ad un tratto due lampi gemelli di luce rosso-rubino ti sfrecciano accanto. Dove toccano la neve, si alzano delle colonne di nebbia cremisi e poi si dissolvono, lasciandoti di fronte a due figure dall'aspetto terribile. Torna al **309** e riprendi il combattimento. I vampiri cominciano con un attacco "libero", contro il quale non puoi fare nulla a causa della sorpresa che la loro rimaterializzazione ha provocato in te.

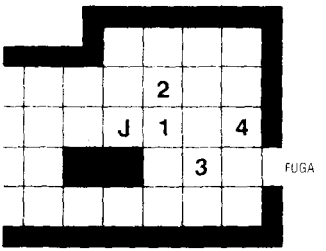
236

(SAGGIO) Ti concentri, convincendoti di essere senza peso, e ben presto i tuoi arti si alleggeriscono. Ti sollevi lentamente finché i tuoi piedi ciondolano sopra il pavimento. Ti dai una spinta contro la parete e ti porti dolcemente sopra lo scrigno. Atterri con precisione sul piedistallo, e senti che il pavimento ti attira in basso le gambe appena la gravità viene ripristinata. Poi sollevi il coperchio dello scrigno.

Vai al **294**.

237

Ringhia e sfodera la spada. «Nessuno può permettersi di parlare in questo modo a Jadhak lo Sfregiato» dice con una voce carica di minaccia. «Dovrai imparare la lezione del rispetto. E sarà anche una lezione dolorosa».



Jadhak

Combattività: 8	Danno: 2 D + 2
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 30	Protezione: 1

Se lo uccidi, vai al **181**. Se *fuggi* nella strada, vai al **141**.

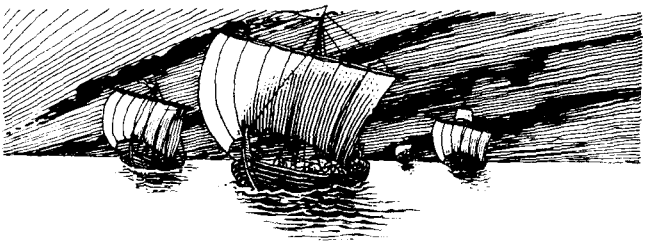
238

Ti siedi un attimo, chiedendoti come farai a scendere fino ai piani inferiori. Augustus deve pur essere passato da qualche parte, e sicuramente non va sempre su e giù per il pozzo delle scale con il tappeto...

Una breve perlustrazione della balconata ti fa fare una scoperta interessante. Ci sono due aste gemelle di cristallo bianco che scorrono lungo l'intera parete della torre, dalla sala d'ingresso fino alla balconata più

alta. Provi a toccarne una, e subito vieni teletrasportato in basso. L'altra serve per la salita. Adesso sei in grado di esplorare la torre a tuo piacimento.

Vai al **470**.



239

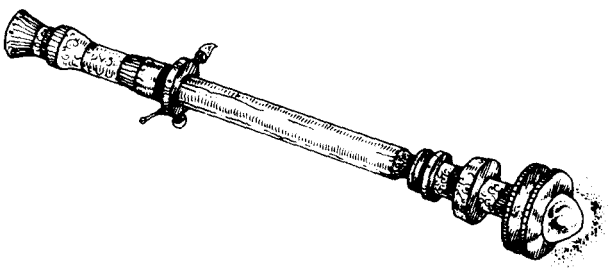
(LADRO) Il Signore degli Elfi è perplesso, ma tu porti a compimento i tuoi imbrogli con maestria tale da non fargli sospettare nulla. Alla fine è costretto ad ammettere la sconfitta. Con un gesto leggermente seccato sgombra la scacchiera dai pezzi e ostenta un'espressione annoiata.

«Beh, hai perso» dici, incapace di resistere al desiderio di schernirlo.

«L'accordo è quello stabilito» replica. «La Foresta dei Rovi ti attende. Non ci possiamo opporre, se è lì che vuoi andare, sebbene tremendi e crudeli siano i pericoli che potrai trovarvi. I Wadwo si aggirano tra i cespugli e gli Etaniesi ansimanti per la fame ti pedineranno durante la notte. Ti tedierei raccontandoti le altre minacce, quindi non occorre menzionare gli Ei-

dioloni e i Vermi e i Levrieri delle Nevi che potrebbero scovarti. L'uomo più coraggioso non si sentirebbe disonorato, se il suo cuore ora venisse turbato. Nessun uomo onesto castigherebbe un compagno che fuggisse da questa brughiera».
Scrolli le spalle e raccogli le tue cose. «Può darsi, ma non ho possibilità di scelta. E grazie per la partita». Lanciando un'occhiata diffidente ai guerrieri Elfi in attesa, passi accanto a loro e ti addentri nella Foresta dei Rovi.

Vai al **501**.



240

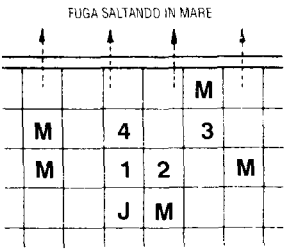
Mentre fai il primo passo sul ponte d'energia la situazione si fa ancora più allarmante. Da alcune fenditure nelle mura del cortile esce uno stormo di teschi di cristallo volanti. Puntano verso di te, con le mandibole scintillanti che si spalancano e chiudono avidamente. Ogni componente della squadra deve attraversare il ponte in base alla sua posizione in ordine di combattimento: Stregone (vai al **407**), Ladro (vai al **182**), Saggio (vai al **467**) e Guerriero (vai al **107**).

241

Il corpo di Augustus ruzzola verso il bordo del tappeto. Vuoi cercare di fermarlo? In questo caso, vai al **257**. Se lo lasci cadere, vai al **133**.

242

I cacciatori di balene avanzano rapidamente sul ponte, circondandoti. Le loro facce spaventose non acquistano certamente un aspetto più rassicurante quando si mettono a sghignazzare. Il mozzo che stava ramazzando la passerella cerca di scappare, ma Jadhak gli urla un paio di bestemmie con voce stridula e gli ordina di andare al suo posto con un calcio.



Jadhak

Combattività: 8 Danno: 2 D + 2
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Protezione: 1
Energia Vitale: 30 (meno eventuali ferite subite in precedenza)

Marinai

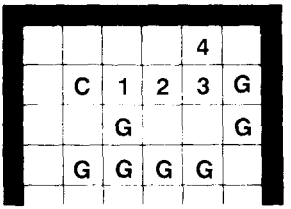
Combattività: 8			Danno: 2 D		
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 7		
Protezione: 0					
Energia Vitale:	*primo*	20	*quarto*	20	
	secondo	20	*quinto*	20	
	terzo	20			

Se li batti tutti, vai al **478**. Se *fuggi* saltando giù, nelle acque del porto, vai al **29**.

243

Gli altri guerrieri si alzano, emettendo rauchi gridi gutturali. Uno borbotta rabbiosamente qualcosa. Non riconosci la lingua, ma riesci a indovinare che sta denigrando la tua stirpe. Gli altri ringhiano come lupi: da quanto capisci non approvano che un combattimento si risolva per mezzo della magia, e cominciano a circondarti con le loro asce lucenti. Devi combattere,

anche se hai la possibilità di usare Asservimento sul Capotribù che si trova vicino a te.



Capotribù

Combattività: 8 Danno: 2 D + 1
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Protezione: 1
Energia Vitale: 30 (meno le ferite già riportate)

Guerrieri

Combattività: 8 Danno: 1 D + 2
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 6
Protezione: 1
Energia Vitale: *primo* 18 *quinto* 18
secondo 18 *sesto* 18
terzo 18 *settimo* 18
quarto 18

Non ti è concesso di ritirarti. Se vinci, vai al **334**.

244

(Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori che non hanno avuto fortuna col lancio dei Dadi.) *Scacci il sonno. Infatti non hai bisogno di dormire, tu che ti sei*

unito ai ranghi dei Morti Viventi. Hai le ossa doloranti a causa di un terribile freddo che solo il calore della carneficina potrà mitigare. I tuoi artigli sono affilati. Affilati come la falce del mietitore.
(Ora puoi considerarti una persona morta, a meno che, e non prima che, il testo non dica altrimenti. Comunque non puoi più disporre del Foglio d'Identità.)
Il tuo sguardo ferino cade sul corpo beatamente addormentato di un tuo compagno. I foschi ricordi di una vita di amicizia e di lealtà stanno già svanendo: nel Regno dei Morti Viventi tutti i mortali sono prede legittime.
Consegna il libro a un altro giocatore, che deve andare al **57**.

245

Hai continuato a dormire quasi fino all'alba. Trovi il padrone già alzato, impegnato nelle faccende domestiche. «Quanto ti fermerai a Misdraex?» ti chiede; e senza aspettare la risposta continua: «Vai a est, vero? A Port Quanongu?» Stai per rispondere quando dice: «Ti imbarcherai da qui, suppongo».
Si appoggia alla ramazza e ti guarda. Finalmente pensi di poter parlare, ma lui, dopo aver solo ripreso fiato, continua: «Oh, beh, non sono affari miei se non me lo vuoi dire. Aspetto dei viaggiatori per mezzogiorno, quindi ti sarò grato se per quell'ora ti sarai levato di torno». Sentendo che sua moglie si sta avvicinando, si rimette a spazzare il pavimento.

C'è un vecchio cavaliere, con davanti una ciotola di minestra, seduto vicino al focolare vuoto. Se vuoi parlargli, vai al **143**. Se decidi di startene per conto tuo, vai al **116**.

246

Arrivi fino ad una grande protuberanza di ghiaccio che sporge in superficie. Offre un po' di riparo dal vento, ma non troppo. Tutto infagottato, per ripararti contro il freddo spaventoso, scivoli in un sonno disturbato. Immersi nel chiarore della Morte Rossa, i sogni ti entrano nel sonno...

... Vedi una città millenaria in mezzo alla tundra. Le sue mura tremano e si sgretolano entre, nel cielo, interi eserciti di fantasmi si scontrano in un conflitto sanguinario. Quando la battaglia raggiunge il culmine, il cielo sputa dardi di luce rossa per colpire le difese della città, che trema e poi scoppia come un cuore troppo oppresso. Torrenti di sangue scorrono sulla terra e si riversano nel mare, che diventa un calderone in cui ribolle un liquido scarlatto. Il sangue caldo scorre proprio sotto il ghiaccio dove ora stai dormendo, corrodendolo e sciogliendolo. Del vapore si solleva tutt'intorno a te, e il sangue che fa sibilare il ghiaccio ti inonda, finché non ti ritrovi a singhiozzare per l'angoscia e il terrore. Mentre cinque signori ridono della tua paura, fai di tutto per svegliarti...

Ogni giocatore deve lanciare 3 D e cercare di ottenere un numero inferiore o uguale alla Combattività per riuscire a svegliarsi dall'incubo. Se non ci riesce,

subisce un Danno di 3 D (per il quale l'armatura non dà Protezione) e deve riprovare. Quando un giocatore si è svegliato può provare a svegliare un compagno, che in questo caso può cercare di riprendersi dal sonno lanciando 2 D.
Una volta che tutti i giocatori sopravvissuti sono svegli, vai al **505**.

247

Il capitano Lazarus sorride, facendo mostra dei pochi denti che gli rimangono. «Siamo quasi pronti a salpare. Mastro Bildad!» grida. «Levate l'ancora e usciamo dal porto!»
Il marinaio interpellato risponde grugnendo un «Sì, sì!» Dai un'occhiata alle vele che cominciano a gonfiarsi al gelido vento di ponente, poi ti volti per guardare le acque oleose del porto che scivolano via per lasciare spazio alle onde più pulite del mare aperto. Lazarus si volta verso di te. «Vieni giù nella mia cabina. Ho qualcosa da mostrarti». Quando le vele della *Bestia in Missione* sono gonfie, lo segui di sotto nella cabina buia, sotto la poppa.

Vai all'**11**.

248

Lo scheletrico Cacciatore all'Agguato è stato sottomesso da Asservimento. Ma non riuscirai a controllarlo ancora per molto; infatti, sebbene la creatura non sia di per sé molto resistente alle arti incantatorie, percepisci un'energia magica che le deriva da una

fonte esterna e inestinguibile. Se vuoi fare qualche domanda alla creatura a proposito delle sue origini e dei suoi scopi, devi *sbrigarti*.
Se vuoi solo ucciderla, vai al **303**. Se le chiedi chi l'ha mandata, vai al **410**. Se le chiedi *cos'è*, vai al **339**.

249

Attraversi il cortile. Il demone non fa altro che guardarti immusonito, ma non fa nessuna mossa d'attacco; e passandogli vicino ti accorgi che è *incatenato* al paletto su cui sta accovacciato.
Ti avvicini alla porta nel muro più lontano. Vedi che una traccia di sentiero, dove l'erba è più avvizzita, porta in quella direzione attraverso il giardino. Diversi fiori che crescevano vicino alla porta sono ora appassiti.
«Fa sempre quell'effetto. Ovunque vada» dice il demone alato. Ti volti e chiedi *cosa* fa sempre quell'effetto, ma il demone guarda intorno furtivamente e si rifiuta di dire altro. È con una certa trepidazione che avanzi ed apri la porta.
Vai al **275**.

250

Una voce da ubriaco che già conosci risuona attraverso il ponte. «Aspetta prima di assoldare quel tanghero, Capitano, perché io ho diritto di precedenza. Precedenza di sangue!»
Ti volti, e vedi Jadhak che sale sulla passerella, spada alla mano. Dà una voce ad alcuni dei suoi compari,

che si avvicinano impugnando prontamente arpioni e caviglie.
Il capitano ti sorride e poi si sposta. «E allora avanti, ragazzi» dice. «Divertitevi pure».
Se prendi posizione e combatti, vai al **242**. In alternativa puoi solo buttarti giù dal parapetto della nave (vai al **29**).

251

Hai sconfitto i più esaltati tra i marinai. Vedendo ciò, i loro compagni meno coraggiosi depongono le armi. Anche se ti guardano ancora con sospetto, sembra che non abbiano intenzione di attaccarti di nuovo. Gettano a mare i corpi dei loro compagni e poi vanno a sedersi con aria accigliata sul castello di prua.
Vai al **499**.

252

Entri in quello che dev'essere l'alloggio personale di Augustus. Sparsi sul pavimento coperto da tappeti preziosi trovi vari indumenti, incluse numerose pellicce e delle coperte pesanti. Ti saranno utili per tenerti caldo durante il viaggio verso Wyrd sulla banchisa di ghiaccio.
Vai al **470**.

253

Le altre guardie indietreggiano, momentaneamente sorprese. Prima che l'ufficiale possa richiamarle all'ordine approfitti della confusione generale per rac-

cogliere le armi e scappare. La fuga è intralciata dai passanti che si sono accalcati tutt'intorno, e ben presto senti le grida delle guardie che si avvicinano.
Ti tuffi in un vicolo nel disperato tentativo di seminarle, ma solo per trovarti di fronte ad un muro perpendicolare: un vicolo cieco. Le guardie raggiungono l'imbocco del vicolo e ti gridano di fermarti. Tiri un amaro sospiro e ti prepari ad affrontarle, quando un uomo vestito di viola esce dall'ombra e ti chiama. «Salute a te» esclama vivacemente. «Sono Augustus, il mago di Vantery». Dà un'occhiata alle guardie che si stanno precipitando su di te e, con la massima naturalezza, comincia a srotolare per terra un tappeto. «Lasciamo le presentazioni a più tardi, ad ogni modo. Prego, sali sul tappeto». In ogni caso avresti dovuto metter piede sul tappeto per parare l'attacco della prima guardia. Ma proprio mentre lo fai, Augustus pronuncia una parola magica e il tappeto si solleva in aria! Augustus ti indica le guardie che, da giù, restano a guardarvi a bocca aperta. Poi tocca un bianco amuleto che porta al collo, mormora alcuni altri comandi e il tappeto parte lontano verso il mare, alto sopra i tetti.

Vai al **424**.

254

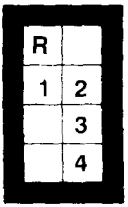
Balzi in piedi, gettando via le coperte sul terreno della foresta. Sei completamente bagnato di sudore freddo e appiccicoso, ma ti accorgi che i cadaveri sparsi nella radura fissano ancora la Luna Blu, che ora è alta in

cielo. Il tuo corpo è ancora dolorante per le ferite ricevute in sogno... Improvvisamente senti il compagno che ti sta accanto gemere di dolore: si agita sotto le coperte come se qualcuno lo bastonasse senza pietà. Tutti i giocatori addormentati riportano un'altra ferita corrispondente a una perdita di Energia Vitale di 2 D + 3. Ti precipiti immediatamente sul tuo compagno addormentato per svegliarlo (o per svegliarli, se ce n'è più di uno) dal terribile incubo.

Vai al **539**.

255

Il Re si sente soffocare dalla rabbia e dall'indignazione quando avanzi sugli scalini del trono. Sembra incapace di servirsi dei suoi poteri per fermarti, e invece scende per combattere con una esile mazza di bronzo.



Re Stregone

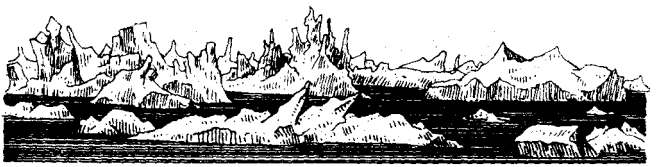
Combattività: 6 Danno: 1 D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Protezione: 2
Energia Vitale: 16 (meno le ferite già inflittegli da un Saggio)

Se lo ammazzi, vai al **190**.

256

Nel tenue chiarore della Luna Blu, e nel filo di luce che sfugge da una lampada schermata, vedi una figura rugosa seduta su una sedia. Si alza e con una debole voce dice: «Ah, è passato così tanto tempo da quando ho ricevuto l'ultima visita. Vuoi avvicinarti in modo che i miei poveri occhi possano vederti?»

Se accetti il suo invito, vai al **19**. Se ti allontani dalla casupola, vai al **169**.



257

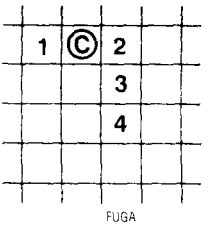
Afferri il corpo e lo tiri sul tappeto. Lo perquisisci e trovi un bianco amuleto di pietra, un anello d'oro e 15 pezzi d'oro in una borsa di pelle. Prendi quello che vuoi. Poi fai rotolare il corpo giù dal tappeto e resti ad osservarlo mentre volteggia sempre più in basso, verso la distesa ghiacciata.

Vai al **133**.

258

Il mostro è in fondo al fosso. Mentre rimane laggiù tu ti trovi in vantaggio, grazie alla posizione sopraelevata, e il lancio per l'*attacco* può essere effettuato con 2 D - 1. Lo scopo primario dell'avversario sarà quello

di risalire, e tenterà di farlo ad ogni Tempo lanciando 2 D e cercando di ottenere un punteggio inferiore o uguale all'Intelligenza. Una volta uscito dal fosso può cominciare a colpirti.



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 8	Danno: 3 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 31	Protezione: 2

Nota: anche se in precedenza lo avevi ferito, il Cacciatore all'Agguato ha miracolosamente recuperato la sua Energia Vitale. Attinge potere da una fonte soprannaturale, che gli aumenta le forze a vista d'occhio...

Se lo distruggi, vai al **303**. Se *fuggi*, vai al **204**.

259

«La profezia lascia molto a desiderare in fatto di chiarezza» le dici. «Per questa accozzaglia di figure scompagnate anche un solo pezzo di bronzo sarebbe troppo!»

Dispone le carte a ventaglio e ne estrae una, apparentemente a caso. «La Maschera della Morte» dice mo-

strandotela. «La carta sembra dire che la fortuna guarda con disapprovazione coloro che non hanno carità nel cuore».
«Un vecchio trucco da megera» grugnisci, e le togli di mano le carte. Trovi subito quella che vuoi e la metti giù, davanti a lei. «La forca. La carta sembra dire che un'avida vecchiaccia potrebbe essere facilmente appesa per il collo a un albero». Le getti la carta in grembo e ti precipiti fuori.

Vai al **126**.

260

(STREGONE) Riesci a pensare a due modi per salvare il Faltyn. Uno sarebbe quello di teletrasportarti fino a lui: il solo inconveniente in questo caso è quello di sbagliare l'incantesimo e di cadere. L'altro modo è quello di chiamare un altro Faltyn e di farlo volare in alto per liberare il primo.
Se vuoi servirti della Liberazione, vai al **150**. Se vuoi convocare un Faltyn, vai al **114**.

261

Per tutta la notte la *Bestia in Missione* rimane in balia della tempesta. Finalmente, un po' dopo l'alba, il vento cala improvvisamente lasciandovi in balia del mare ancora agitato sotto un cielo plumbeo. Se lo stomaco regge, puoi fare colazione e recuperare un punto di Energia Vitale se eri stato ferito.

«Chi può dire dove ci ha portati la tempesta?» si lamenta Lazarus. «Bildad, sei in grado di fare il punto?»
Il nostromo risponde con aria sicura: «No, capitano, con questa cappa di nubi non riuscirei neanche a vedere la luce circolare della vecchia Morte Rossa».
Sollevi lo sguardo verso il cielo. Neppure il sole è visibile. La nave sembra essere sospesa in un infinito grigiore, in cui cielo, orizzonte e mare sono un tutt'uno.
«Non dobbiamo cercare lontano la causa di questa sventura!» grida improvvisamente un marinaio.
«Oh, sì! È più evidente del soffio delle balene!»
Ti volti lentamente, e vedi una fila di facce accigliate che ti stanno guardando. Gentaglia superstiziosa. Ti incolpano per la loro cattiva sorte: non puoi trattenere un moto di rabbia quando li vedi impugnare le spade.
«Ti consiglio di stare cauto» dice il capitano. «Gli uomini delle baleniere tengono in gran conto i cattivi presagi. Ti manderanno alla deriva in una scialuppa, ma tutto sommato è una sorte migliore che venir fatto a pezzi».
Senza dubbio gli uomini delle baleniere sono dei pericolosi combattenti con quelle loro spade, arpioni e mannaie. Tuttavia hanno lo sguardo di tutti gli attaccabrighe - non troppo intelligente e un po' vigliacco - quindi non è detto che il combattimento debba per forza prendere la piega prevista da Lazarus.
Se decidi di batterti, vai al **148**. Se ti arrendi, come consiglia Lazarus, vai al **36**. Se vuoi usare uno dei tuoi oggetti, vai al **118**.

262

(Assicurati di aver scritto il numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Prendi lunghe sorsate dalla bottiglia, e il liquido ti riempie di rinnovato vigore. Se sei stato ferito, recuperi Energia Vitale corrispondente a 2 D (resta inteso che il punteggio di Energia Vitale non deve mai andare sopra il livello iniziale).
Nella bottiglia ce n'è abbastanza per un'altra dose. Puoi berla ora (o darla a un compagno) oppure puoi conservarla per dopo, recuperando altra Energia Vitale corrispondente a 2 D.
Ora torna al paragrafo da cui provieni.

263

La creatura si riduce in cenere sul fondo della barca, e il suo nero mantello diventa una polvere grigia che viene dispersa dal vento. Tutto ciò che rimane di lei sono due gioielli a forma di occhi blu. Puoi prenderli, se lo desideri, e in questo caso annotali sul Foglio d'Identità: tutti e due insieme contano come un oggetto. Ora riesci con facilità a rompere il ghiaccio che circonda la barca e a remare fino a riva. Decidi di non restare un attimo di più nella foresta, e con la mente turbata da tristi pensieri riprendi il faticoso cammino.

Vai al **165**.

264

(STREGONE) La figura diafana si cala sul tuo braccio come una nebbia azzurrina, e il tocco delle sue labbra è simile a quello di un ghiacciolo. Dopo aver succhiato una sorsata di sangue lo sputa sulla neve. Un gesto di puro disprezzo, tipico dei Faltyn.

Adesso fa dei segni verso un luogo lontano. «*Wyrd è da quella parte. Segui la stella del nord proprio davanti a te, sulla destra. Ogni notte, quando sorgerà la stella chiamata Morte Rossa, sarai in grado di verificare la tua posizione - dovrebbe sorgere a est, proprio al margine della tua visuale*».

Brillando, il Faltyn torna nel nulla da dove è venuto.

Vai al **422**.

265

La risposta esatta era "erba". Se hai dato questa risposta, vai al **127**. Se avevi risposto qualcos'altro, la creatura ridacchia per la contentezza e si prepara ad attaccare; vai al **69**.

266

Tieni alto l'anello davanti al Re Stregone, che si limita a ghignare divertito. «Qualsiasi idea mortale che ti farai venire in mente» dice, «non farà altro che rivoltarsi contro di te, grazie alla mia magia».

Con un gesto fa ingrandire l'anello d'oro, che esplode in una miriade di luminosi cerchi concentrici. Volano in aria e si portano su ogni giocatore, poi cominciano a stringersi.

«Ora si pone un interessante quesito» dice il Re Stregone. «Se il dolore ti farà allentare la presa della ragnatela e cadere, o se riuscirai a tenerti stretto finché i cerchi non ti faranno morire stritolato».
Divorato da questa morsa di dolore decidi che almeno non resterai appeso qui, a farlo godere dei tuoi spasimi. Molli la presa dalla barra metallica della ragnatela e piombi nell'infinità dell'incubo che il sovrano di Wyrd ha creato per te...

267

Dopo alcune ore di arduo cammino raggiungi l'affollato porto di Quanongu. Sei esausto, e hai perso 1 punto di Energia Vitale; e se in precedenza avevi riportato ferite, ne perdi altri 2 per non averle curate. Ora hai l'impressione di non riuscire a fare neppure un passo senza prima prenderti un po' di riposo. Proprio di fronte a te vedi l'insegna di una locanda, chiamata "La Taverna delle Ossa di Ulrik". Ti pieghi stancamente sul bancone e chiami il padrone. Ti dice che non ha più stanze singole libere, visto che una numerosa compagnia di pellicciai è appena arrivata dal nord. Comunque, per 2 pezzi d'oro ti procurerà un pagliericcio accanto al fuoco nel camerone. Se non ti interessa stare vicino al fuoco ti farà pagare solo 1 pezzo d'oro. La colazione costa un altro pezzo d'oro. C'è solo un pagliericcio accanto al fuoco, quindi in un gioco di squadra dovete decidere a chi spetta. Dopo aver cancellato la somma pagata da ognuno sul Foglio d'Identità, vai al **364**.

268

Ora, in sogno, gli Zombi ti accerchiano, colpendoti coi loro pugni grigi. Ma ti accorgi che non riesci a muoverti! Ogni giocatore perde Energia Vitale pari a 2 D + 3 (senza protezione) e successivamente deve lanciare 2 D cercando di ottenere un punteggio inferiore o uguale all'Energia Mentale per riuscire a svegliarsi. Se sbaglia perde altri 2 D + 3 di Energia Vitale e deve ritentare il lancio.
Quando qualcuno si sveglia... Vai al **254** se alcuni giocatori stanno ancora dormendo. Se nessuno dorme più, vai al **420**.

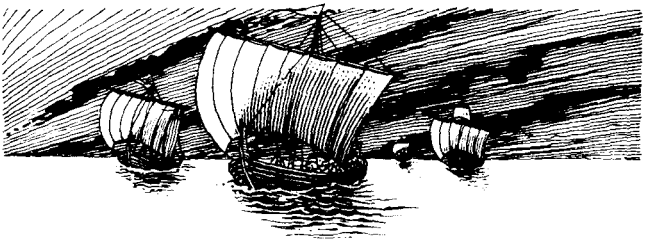
269

«Eccola qua, cieco che non sei altro!» ringhia, e sputando in un rigagnolo ti indica un'insegna proprio dietro di te. È la "Taverna delle Ossa di Ulrik".
Il marinaio assume un'aria di superiorità e si allontana bestemmiando, aprendosi la strada a spintoni tra la folla che riempie le strade.
Se desideri entrare nella taverna, vai al **17**. Se preferisci scendere a Harbour Lane, ad est, vai al **306**.

270

Ti rendi conto che l'area segnata sul pavimento è magica, quindi ci cammini intorno raggiungendo la porta senza disavventure. Ti ritrovi in una lunga galleria piena di specchi; però, quando guardi negli specchi, non vedi la tua immagine riflessa ma soltanto

delle ombre ben delimitate. Ti assale un cupo tremore, e non sei per nulla divertito da questa esperienza.
Alla fine della galleria c'è una spaziosa rampa di scale che conduce verso il basso, in una sala attorniata da colonne. Laggiù, all'ombra delle colonne, senti i passi di una processione silenziosa che si muove alla luce di grandi candele blu; e nel mezzo della processione vedi un corpo disteso in una bara. Tra breve la processione passerà vicino alla base della scala.
Vuoi scendere furtivamente giù per la scala per dare un'occhiata più da vicino? In questo caso, vai al **426**.
Se preferisci aspettare che la processione sia passata per scendere le scale, vai al **371**.



271

(SAGGIO E/O STREGONE) La freccia va a segno, ma pare che non abbia alcun effetto sul fascio di luce che scende verso di te disegnando un arco blu. Con un getto di scintille, la luce piomba nel centro della radura.

Vai al **180**.

272

La porta non si aprirà. È stata sigillata da qualche magico potere che durerà per tutto il combattimento. Torna al **95** e combatti, tenendo presente che tutti i giocatori perdono un Tempo.

273

(SAGGIO) [*Guardi in fondo al vertiginoso precipizio e torni col pensiero al tuo vecchio maestro, Palamedes, che era sempre sereno e privo di preoccupazioni in qualsiasi circostanza. La sua voce calma sembra parlare alla tua mente, chiedendoti: «Come descriveresti questo momento?» Sai che non è la voce di Palamedes, bensì il tuo io interiore a porre l'interrogativo. Cosa rispondi?*]

«Il momento di saltar giù dalla scogliera» (vai al **94**) o «Il momento di fluttuare come una piuma» (vai al **347**)?

274

Il mostro ti sarà addosso in *tre* Tempi. Nel frattempo un Saggio potrebbe fare *un* tentativo di esorcizzarlo, lanciando 2 D e cercando di ottenere un punteggio maggiore o uguale a 10; uno Stregone potrebbe provare ad usare Liberazione per trasportare se stesso ed eventuali altri compagni sulla spiaggia; un Ladro e/o un Saggio (se non decide di esorcizzare la creatura) potrebbero ancora servirsi del Tiro a Distanza. Il mostro ha Protezione 2.

Se sei riuscito ad Esorcizzarlo, vai al **129**. Se ti teletrasporti sulla spiaggia con Liberazione, vai al **308**. Se non riesci a fare nessuna di queste due cose entro tre Tempi, vai al **122.**

275

La porta si apre sulla sala dei banchetti, quel tipo di sala in cui si riuniscono i grandi cavalieri. Ci sono armi e scudi appesi alle pareti (se un giocatore si trova sprovvisto di arma ora può riarmarsi), assieme ad arazzi raffiguranti scene di grandi battaglie...

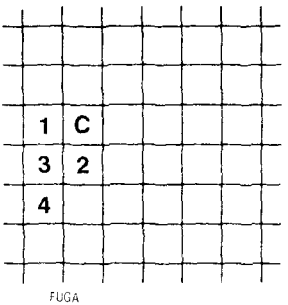
Ma questa stanza è lo scenario di un massacro! Qualcosa ha sorpreso i guerrieri mentre mangiavano e bevevano. Scavalcando i cadaveri mozzati e lacerati, cerchi di ricostruire l'accaduto. Sembra che alcuni dei cavalieri più coraggiosi abbiano afferrato le alabarde sulle pareti, ma hanno combattuto invano. Chiunque li abbia attaccati doveva possedere una forza tremenda. Intere tavole di quercia sono state ridotte a pezzi durante la lotta, e sono ancora visibili i segni delle zanne che hanno completamente perforato le cotte di ferro.

E adesso noti anche qualcos'altro. Il sangue che ricopre i muri e il pavimento è ancora caldo e appiccicaticcio. La carneficina risale a pochi minuti fa!

Due porte conducono fuori dalla stanza. Una scia di sangue porta verso una di esse, indicando presumibilmente la direzione presa dal mostro che ha ucciso questi uomini.
Se vuoi passare di là, vai al **317**. Se preferisci imboccare l'altra porta, vai al **318**.

276

Ti viene incontro allungando le dita ossute ed affilate, con una sinistra luce blu che gli balena negli occhi.



Cacciatore all'Agguato

Combattività: 7 Danno: 2 D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 8
Protezione: 1
Energia Vitale: 30 (meno le ferite inflittegli precedentemente)

Se fuggi, vai al **492**. Se lo distruggi, vai al **303**. Se ti servi dell'Asservimento, vai al **248**.

277

«Saggia domanda» dice. «Ti occupi dei tuoi problemi nell'ordine in cui si presentano». Volge lo sguardo in lontananza, dando l'impressione di osservare una catena di pini coperti di neve, ma in realtà mettendo a fuoco gli eventi del tuo futuro.

«Non è facile...» annuncia finalmente. «Gli Elfi si serviranno di qualsiasi mezzo per vincere, anche con delle illusioni sulle pedine del gioco, facendoti credere di aver perso. La soluzione migliore è questa. Fai avanzare i pezzi sulla scacchiera in formazione regolare. Così gli Elfi non potranno usare tanto facilmente le loro illusioni magiche, dato che vedresti subito che un pezzo è fuori posto».

Ringrazi Uraba per l'aiuto e ti congedi. Assicurati di aver preso nota della campana di ferro che ti ha donato, poi vai al **520**.

278

(Assicurati di aver scritto il numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Srotoli l'antica pergamena e leggi le due parole scritte sopra: *«Ruat fulmen»*. Passa un istante, durante il quale avverti il rapido sopraggiungere di un potere ultraterreno. L'aria si fa opprimente e un fischio acuto si ode appena. Poi la magia che hai evocato si scatena sotto forma di un portentoso fulmine bianco. Proviene dal nulla. Se sei in combattimento o se stai per iniziarlo, puoi dirigere la saetta su uno dei tuoi nemici. Il raggio gli infligge

un Danno pari a 5 D (meno la Protezione del bersaglio).
Il rotolo si disintegra in una sottilissima polvere bianca. Ora puoi tornare al paragrafo da cui sei venuto.

279

(SAGGIO) Considerando ciò che di norma non può essere considerato razionalmente, hai un improvviso lampo di comprensione che ti fa vedere le cose normali sotto una nuova luce. La realtà delle cose che sono dietro la porta è indipendente dalla porta stessa; e, essendone intimamente convinto, la ignori completamente. È a questo punto che nella tua mente si insedia un pensiero analitico, che ti fa chiedere come mai riesci a vedere oltre una porta di solida quercia... Guardi attraverso le tavole del pavimento al di là della soglia e vedi un fosso pieno di paletti appuntiti.
Giungi ad un'ulteriore considerazione. Non c'è nessuna casupola. È solo un'illusione creata nella tua mente con mezzi magici. La porta sembra spalancarsi all'indietro e sbattere nel vento. Ma sicuramente non c'è nessuna porta, né vento, solo un'illusione...

Vai al **256**.

280

Non hai tempo da perdere con questo enigma senza senso. Con grande piacere sferri un calcio a ognuno degli scrigni, cospargendo le pareti del loro schifoso contenuto di insetti striscianti e di altre strane ombre volatili. Improvvisamente senti un grido, che sembra

provenire da un essere umano irato e contrariato, e delle crepe cominciano ad aprirsi nelle pareti della stanza.
Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **471**. In caso contrario, vai al **291**.

281

Ti unisci con passo silenzioso alla misteriosa processione. Le misteriose creature portano la bara in una grande cattedrale, che da quanto puoi vedere è costruita completamente con ossa umane! Ti tieni nell'ombra, al riparo da una luce baluginante che proviene dall'alto. Alzando gli occhi per individuarne la fonte vedi un Faltyn lucente, crocifisso all'interno di una gabbia di ferro che pende dalle travature.
Le figure incappucciate dal manto funebre hanno collocato la bara di fronte all'altare. Una va a prendere una scimitarra d'argento ossidato in una nicchia nascosta e la posa sul petto del tuo doppio. Capisci che è giunto il momento di fare qualcosa. Ma cosa?
Se vuoi usare un oggetto, vai al **124**. Se attacchi le creature dal manto funebre, vai al **516**. Se indietreggi lentamente per poi scappare in fretta da qui, vai al **547**.

282

Quale oggetto ritieni possa esserti d'aiuto? Una campana di ferro (vai al **460**), un anello d'oro (vai al **266**) o un fermaglio a forma di testa di lupo (vai al **503**)? Se non possiedi nessuno degli oggetti non ti resta altro

che attaccare, per quanto la cosa ti possa sembrare inutile (vai al **530**).

283

(GUERRIERO) A bordo tutti fissano inorriditi l'Elemento della Natura, o si inginocchiano sul ponte in rassegnata preghiera. Ma tu sei stato educato dalla casta dei Guerrieri, e hai imparato a lottare fino alla fine, per quanto amara possa essere. Una situazione disperata richiede un rimedio disperato.

Augustus fa scendere il suo tappeto volante, godendo della vostra distruzione che ritiene ormai certa. È proprio ciò che speravi: alzi la mano con decisione e fai volare in aria la spada, mirando dritto contro la sua gola.

Devi lanciare 3 D ed ottenere un risultato inferiore o uguale alla tua Combattività per riuscire a colpirlo. Se ce la fai, vai al **446**. In caso contrario la spada gli passa vicino e cade nell'oceano. Ma in questo caso non sei per nulla dispiaciuto della perdita, visto che l'Elemento della Natura scuote la nave dal di sotto, gettandovi nelle mani di un destino agghiacciante nelle profondità marine.

284

Scuote debolmente la testa. «Prima... devi trovare il Palazzo dell'Eterno Crepuscolo. Qualcuno dice che si trova sulla punta all'estremo nord di Wyrd... ma a me è stato detto che esiste solo... nei sogni... » Le si chiu-

dono le palpebre e la sua voce si fa quasi impercettibile. «Sogni che... »

Vai al **59**.

285

(Questo paragrafo è riservato al giocatore di guardia.) [*La Luna Blu in fase calante riversa una luce spettrale sugli enormi abeti, facendo apparire come braccia scheletriche i loro rami. Improvvisamente una creatura che arriva di volata dal margine della radura ti fa scattare in allarme. Con grande sollievo ti accorgi che si tratta solo di un coniglio, che si precipita nel sottobosco a una velocità sorprendente.*
Se vuoi svegliare i tuoi compagni vai al **179**. *Se vuoi perlustrare la zona da dove è giunto il coniglio, vai al* **388**.]

286

(SAGGIO) [*Sant'Ashanax è il santo patrono dei naufraghi e dei viaggiatori scomparsi.*]
Con questa consapevolezza, vai al **444**.

287

(STREGONE) Devi assolutamente recuperare l'amuleto, ma il solo modo per riuscirci è convocare un Faltyn. Vedendo che non hai scelta, pronunci l'incantesimo. Un Faltyn arriva fluttuando al margine della tua visione, invisibile agli altri mortali.
«Ho bisogno di un amuleto bianco per far volare questo tappeto» gli dici. «L'amuleto in questione è

attorno al collo di un cadavere che giace sulla banchisa di ghiaccio a centinaia di metri sotto di noi. Andrai tu a prendermelo».
«*Semplicissimo*» replica il Faltyn scaldandosi in previsione del solito mercanteggiamento. «*Ma per mettere le cose in chiaro ti illustrerò il genere di pagamento che spero di ricevere. La prima preferenza è per due gioielli blu. Se non li hai mi accontenterò di un fermaglio d'argento a testa di lupo. Se non lo possiedi accetterò la sfera del fuoco. Se non hai nessuna di queste cose, mi accontenterò anche del crocefisso di Sant'Ashanax. Mancando anche di questo, prenderò qualche altro oggetto*».
Devi dargli uno dei tuoi oggetti nell'ordine di preferenza che ti ha descritto. Una volta consegnatolo, il Faltyn volteggia verso il basso. Passano i minuti, durante i quali cominci a sospettare che la creatura fatata ti abbia in qualche modo preso in giro, ma finalmente la vedi tornare.
L'amuleto bianco viene depositato nelle tue mani.

Vai al **23**.

288

Ti affretti lungo la strada in direzione della bottega. Un sottile velo di neve rende scivoloso lo scuro lastricato, e un vento rigido soffia da nord. Vedendo una lanterna nella vetrina, entri. Un uomo alto e magro, avvolto in un grosso mantello di lana, lascia il focolare per avvicinarsi e salutarti. «È quasi l'ora della chiusu-

ra serale» dice, «ma visto che per fare affari non occorre tanto tempo, ti servirò lo stesso».
Ha un gran numero di cose che potrebbero esserti utili per la missione:

mantelli di pelliccia, a 14 pezzi d'oro l'uno;
viveri d'emergenza (per sette giorni) a 2 pezzi d'oro l'uno;
guanti, a 2 pezzi d'oro al paio;
sacchi a pelo, a 6 pezzi d'oro l'uno;
un braciere (completo di combustibile) a 10 pezzi d'oro.

Compra ciò che desideri e sottrai l'ammontare dal Foglio d'Identità (tuo ed eventualmente degli altri). Poi, dato che il mercante in granaglie chiude il negozio, ti incammini lungo la strada in direzione della locanda.

Vai al **75**.

289

Ti aggiri tra i mucchi di neve macchiati di sangue, esaminando i corpi degli Elfi. Un Saggio e/o un Ladro potrebbero voler prendere le frecce (diciotto in tutto, abbastanza da riempire tre faretre) ed eventualmente i sette archi. (Ma tieni presente che nelle vostre mani di mortali questi archi funzionano come quelli normali.)
Potrebbe valere la pena prendere anche le sette spade Elfiche, come ricordo.
Dopo aver preso quanto desideri, vai al **501**.

290

La freccia incantata emana dei raggi di luce brillante quando viene toccata dal bagliore dello stendardo. Improvvisamente la freccia sfugge alla tua presa, sibilando in aria verso il Re Stregone. Egli rimane ad osservarti allarmato, ma la sua esitazione dura meno di un secondo. Alzando le mani, crea davanti a sé un blocco di pietra. La freccia ci finisce contro e cade a pezzi, ma contemporaneamente emette un fascio di luce bianca abbagliante. Ne rimani accecato, e quando ti torna la vista ti accorgi che dalla luce si è fomato un gruppo di arcieri in livrea bianca, pronti a riversare le loro frecce sull'orda che si sta avvicinando.
Segna che ora hai la Compagnia degli Annientatori Bianchi al tuo fianco. Cancella la freccia dalla piuma bianca dal Foglio d'Identità, poi torna al **178**.

291

C'è un improvviso lampo accecante, e ti ritrovi disteso all'aperto, su un prato verde e rigoglioso. Sotto i tuoi occhi la torre si frantuma e diventa un rudere coperto d'edera. Varadaxor si alza rigidamente in piedi. «Hai risolto veramente bene questo mio problema», dice. «Per il disturbo vorrei farti un piccolo dono». Infila la mano nella borsa della sella e ne tira fuori un croce-

fisso d'argento. «È un reliquiario» ti dice, «che contiene le ossa di Sant' Ashanax». Ti stringe la mano e volta il suo vecchio ronzino verso il nord, in direzione del villaggio.
C'è un Saggio nella squadra? In questo caso, vai al **286**. Altrimenti, vai al **444**.

292

Cosa ti aveva detto il Signore degli Elfi? «*Quando lotterai contro il nemico finale, questa mia magia ti aiuterà...*»
Ora i pezzi della scacchiera risplendono di una luce verde brillante. Ti giunge un profumo di pini e di fiori di bosco. Butti i pezzi nella sabbia dell'arena, e non resti del tutto sorpreso quando li vedi trasformarsi in veri e propri cavalieri Elfi in groppa ai loro cavalli da guerra. Le bardature di cavalli e cavalieri sono di un verde acceso, e le armi, come pure i finimenti delle armature, sono d'argento e non di ferro.
Il Re Stregone sbuffa di fronte alla magia. «Guerrieri fatati» ride con freddezza. «Le mie truppe non temono le spade degli Elfi...»
Ma tu noti che, a dispetto delle sue parole, la sua fronte è aggrottata per la preoccupazione. Non è più tanto sicuro che il suo potere sia abbastanza grande da affrontare anche i rinforzi che hai al tuo fianco.
Segna che ora hai dalla tua parte i Cavalieri della Foresta. Cancella le pedine dal Foglio d'Identità, poi vai al **21**.

293

«Allora dovrai guadagnarti il passaggio» dice. «Mentre noi andiamo a caccia di balene, voi vi alternerete ai remi e agli arpioni». Non puoi far altro che accettare.

Vai al **247**.

294

Una vista insolita ti si presenta appena apri lo scrigno: sul fondo c'è una pozzanghera nera come l'inchiostro, dalla quale si sollevano cinque mani. Ogni mano sostiene una sfera di colore diverso. Una è rossa, un'altra blu, quella dopo è grigia, poi ce n'è una oro e da ultimo una bianca. La parte inferiore del coperchio, vuoto quando avevi aperto lo scrigno, comincia improvvisamente a contorcersi e a cambiare forma, e il metallo assume le sembianze di una grande bocca che subito si apre per rivolgersi a te: «Queste cinque sfere» dice con voce tonante, «sono tutte cariche di energia magica. Quest'energia verrà rilasciata pronunciando una parola magica. La parola "sangue" attiva la sfera rossa, la sfera della carneficina. "Morte" attiva la sfera blu del mistero; "pestilenza" attiva l'energia della sfera delle piaghe. La sfera dorata della concessione è attivata dalla parola "favore" e la bianca sfera del fuoco rilascia il suo potere al comando della parola "conflagrazione"». Puoi prendere solo *una* di queste sfere, quindi scegli attentamente.

Fai la tua scelta poi vai al **297**.

295

Bussi alla massiccia porta di quercia. Inizialmente non ottieni risposta, ma poi la porta si apre cigolando sotto la spinta dei tuoi colpi. Una voce tremolante e impaurita si fa sentire: «Chi è?» Pare quella di una persona vecchia e debole.

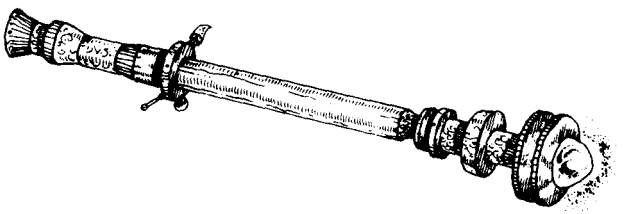
Se c'è un Saggio che desidera usare la Vista Paranormale, vai al **436**. Se c'è uno Stregone, e intende usare il Rivelatore d'Incantesimi, vai al **319**. Se un Ladro vuole tentare qualcosa, vai al **167**. Se non puoi o non vuoi fare nessuna di queste scelte, vai al **256**.

296

(LADRO) Non vedi perché non dovresti ingannarlo. Un giocatore molto bravo troverebbe assolutamente normale usare la sua abilità per battere un novellino. Quindi perché dovrebbe essere disonorevole per te usare il tuo particolare talento, in questo caso la destrezza di mano?

La tua strategia sta nel distrarre l'attenzione dell'Elfo, lasciando scivolare la mano destra con apparente indecisione su un lato della scacchiera, mentre con la mano sinistra fai avanzare i tuoi pezzi dall'altra. Ovviamente non puoi abusare dello stratagemma, perché l'avversario si accorgerebbe che i tuoi pezzi non si trovano dov'erano prima. D'altra parte non puoi nemmeno usare il trucco con troppa cautela perché altrimenti perderesti la partita. Il giusto equilibrio deciderà la riuscita del tuo stratagemma.

Se hai cambiato idea e non vuoi più giocare con l'inganno, puoi giocare normalmente (vai al **546** se decidi di farlo).
Se vuoi ancora imbrogliare lancia 2 D. Una volta tirati i Dadi non puoi più cambiare idea sul fatto di barare. Hai già messo in opera la strategia, e i Dadi ti mostreranno se ti è riuscita o meno. Se il punteggio è minore o uguale all'Intelligenza, vai al **239**. Se è maggiore, vai al **218**.



297

Appena fai la tua scelta le altre mani scivolano sotto la pozza nera come l'inchiostro in fondo allo scrigno e spariscono. Rimane solo la quinta mano, finché non ti avvicini per prendere la sfera. Poi scivola giù anche questa. La bocca sotto il coperchio ora svanisce, e con un improvviso soffio di vento lo scrigno si chiude violentemente. Ti incammini verso la porta.
Puoi scegliere di usare la sfera in qualsiasi momento dell'avventura. Inoltre, alcune indicazioni che ti verranno date più avanti potrebbero includere la possibilità di usarla. Se desideri servirtene al di fuori di questi casi, recati al paragrafo corrispondente alla tua sfera, come ti viene indicato qui sotto. (Prima, comunque,

ricorda di prendere nota del paragrafo in cui ti troverai in quel momento.)

Sfera della carneficina [**49**]
Sfera del mistero [**302**]
Sfera della piaga [**161**]
Sfera della concessione [**396**]
Sfera del fuoco [**310**]

Una volta preso nota del numero della tua sfera sul Foglio d'Identità (in un gioco in squadra decidete chi porta la sfera), decidi di lasciare la stanza. All'esterno puoi sia aprire l'altra porta (vai al **200**) che lasciare definitivamente la torre (vai al **406**).

298

Ancora per due giorni e due notti la *Bestia in Missione* naviga verso nord. I giocatori che prima hanno avuto il mal di mare ora devono lanciare 2 D per vedere se ci ricadono (2 D - 1 se avevano saltato la colazione). Un punteggio di 10 o più sta a significare che il giocatore perde altri 2 punti di Energia Vitale perché ha ancora delle violente convulsioni. (Comunque l'Energia Vitale non scende mai sotto 1 per il mal di mare.)

Poco dopo l'alba, dopo due giorni di navigazione da quando siete partiti da Port Quanongu, Lazarus ti avvicina. «Ora ci troviamo sotto la via stellare che la Morte Rossa attraversa in cielo tutte le notti» dice con un sussurro carico di sottintesi. «Ben presto il Serpente del Mondo mostrerà la sua testa. Allora una dozzina

di arpioni lo colpiranno dodici volte per dodici!» Batte il pugno nel palmo della mano. «Allora morirà, e per le strade di Port Quanongu verremo ricoperti di oro al nostro passaggio!» E ciò detto si allontana.
Possiedi la spada di Loge Skyrunner? In questo caso, vai al **191**. Altrimenti, vai al **469**.

299

L'uomo, che si presenta come Augustus di Vantery, tocca una pietra bianca che porta appesa al collo e il tappeto scende sul ponte. Mentre i marinai restano a guardare a bocca aperta, tu raccogli le tue cose e dai l'addio al capitano. «Possano il Redentore e la sua Santa Madre vegliare su di te» grida Mastro Derzu mentre sali sul tappeto di Augustus.
«E sopra voi tutti» gli rispondi, mentre il tappeto si solleva in aria. Con velocità incredibile sfreccia lontano dalla nave, finche riesci appena a intravedere le vele bianche contro il mare grigio blu.

Vai al **424**.

300

Con passo misurato avanzi verso il palco del Re Stregone. Egli ti fissa con uno sguardo amaro mentre ti

avvicini a lui. «Questi giochetti sono durati abbastanza» grida, «ora osserva il potere del Re di Wyrd!» Unisce assieme le mani, e subito un lampo fende l'aria: e, come uno specchio che va in frantumi, la scena attorno a te si sfracella in milioni di frammenti.

Vai al **15**.

301

Il vecchio cavaliere è immerso nella narrazione, e ora non ti lascerà andare facilmente. Dopo un lungo racconto su come la Signora in Grigio ha teso un agguato nel quale rimasero trucidati i suoi tre fratelli, ti spiega che la sua torre si trova a solo una lega a sud da qui. La sua voce trema per l'emozione quando parla di lei: «È veramente un demone in vesti di mortale. Nessuna donna terrena potrebbe essere così amabile e al contempo nutrire in petto tale perversione. Dimmi, mi aiuterai nella mia missione?»

Se nella squadra c'è un Guerriero, vai al **125**. Se acconsenti di aiutare il vecchio, vai al **164**. Se non vuoi aiutarlo, vai al **207**.

302

(Assicurati di aver preso nota del numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) La sfera del mistero è detentrice di una magia potente e mortale. Pronunciando la parola che la attiva, delle spirali di fumo azzurro fuoriescono dall'interno; la maggior parte si avvinghia al giocatore che tiene la sfera, ma alcune

raggiungono gli altri, amici o nemici, che si trovano nei paraggi.
Il giocatore che ha la sfera deve lanciare 2 D + 1 e cercare di ottenere un numero inferiore o uguale all'Energia Mentale. Se il tiro fallisce, muore. Gli altri (i giocatori, come pure i nemici, i mostri o chiunque altro abbia un'Energia Mentale nota) devono confrontare l'Energia Mentale con 1 D + 3.
Se qualche giocatore sopravvive, vede svanire la sfera e poi torna al paragrafo da cui proviene.

303

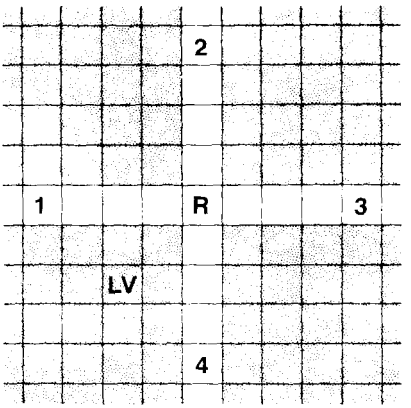
Le ossa della creatura si trasformano lentamente in una polvere pastosa e molle: colpito dal tremendo fetore di decomposizione avanzata ti senti male. La sua tunica nera sbrindellata diventa grigia, poi viene dispersa come una ragnatela dal leggero soffio della brezza della foresta. Dopo un paio di secondi tutto ciò che rimane della creatura sono due occhi blu di cristallo, sistemati in cima a un mucchietto di polvere bianca. Puoi prendere gli occhi, se vuoi (segnali sul Foglio d'Identità; assieme contano come un oggetto). Non hai alcun desiderio di passare altro tempo qui nella foresta, e decidi di uscirne prima di accamparti.

Vai al **165**.

304

Raggiungere il Re di Wyrd arrampicandosi lungo il reticolato sarebbe comunque un'impresa lenta ed ar-

dua, anche se tu non fossi tormentato da questo dannato lupo volante. Sei in grado di avvicinarti di *una* casella per ogni Tempo. All'inizio di ogni Tempo, prima di agire, il Re Stregone manda un impulso di energia nel reticolato, cercando di farti cadere. Ciò causa ad ogni giocatore una perdita di Energia Vitale pari a 2 D; l'armatura non offre protezione. Chiaramente anche il lupo volante combatte; rivolge il primo attacco sul giocatore che possedeva la spilla d'argento dalla quale è stato creato.



Lupo Volante

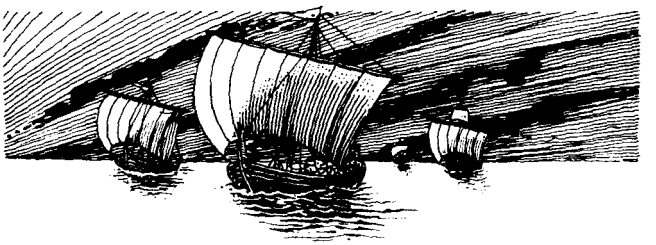
Combattività: 7 Danno: 2 D
Protezione: 2 Intelligenza: 8
Energia Vitale: 38

Re Stregone

Protezione: 2 Energia Vitale: 16

Tieni presente che poiché devi restare aggrappato a tutti i costi ai fili della ragnatela, non puoi fare incantesimi né servirti del tiro a distanza o tirare con l'arco. Prima di poter combattere devi raggiungere il trono del Re Stregone. Se nella squadra c'è un Saggio, può servirsi di Levitazione per arrivare sul posto invece di servirsi del tiro con l'arco. (In questo caso Levitazione funziona automaticamente. Stranamente, il mondo illusorio del Re Stregone sembra intensificare le abilità mentali dei Saggi.) Se lo raggiungi, il Re Stregone scaccia il lupo e si prepara al conflitto finale.

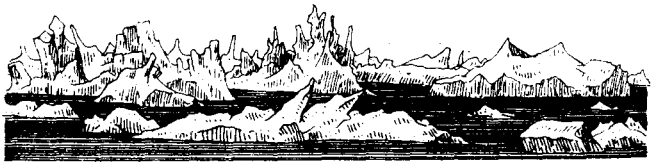
Vai al **255**.



305

(STREGONE) Il sipario del tempo, offuscato agli occhi dei mortali, si sposta e ti offre la possibilità di dare un'occhiata ai futuri possibili. [*Vedi una serie di prove. Prima di tutto sarai sottoposto alla prova della malattia, poi del terrore e poi dell'oblio. Infine dovrai affrontare la sfida peggiore di tutte, ma ... oh no... la visione si offusca.*] Indietreggi, con le gocce di sudore che ti imperlano la fronte, e per il momento sei troppo scosso per rifare l'incantesimo.

Se vuoi ancora proseguire, vai al **160**. Se preferisci lasciare la cattedrale della morte e allontanarti nell'altra direzione, vai al **547**.



306

Ti fai largo a spintoni nelle strade affollate di Port Quanongu, passando accanto a marinai ubriachi, uomini delle baleniere dalla pelle coperta di grasso, mercanti vestiti con preziose pellicce e donne di strada con abiti dai colori brillanti, che sbattono maliziosamente le ciglia mentre passi. Infine arrivi al porto. Due navi attirano immediatamente la tua attenzione per il loro aspetto solido e robusto: sono due baleniere, con i ponti letteralmente ricoperti da uncini, arpioni e catene metalliche, gli strumenti indispensabili per la terribile caccia alle balene. Più avanti nella banchina vedi una goletta semi nascosta, la *Maddalena*, che ha tutta l'aria del mercantile per il piccolo cabotaggio. È il genere di nave che fa al caso tuo, quindi saluti a gesti il capitano. Un uomo alto e magro s'incammina sulla passerella e ti guarda dall'alto in basso. Gli chiedi dov'è diretta la nave e l'ammontare della tariffa per un passaggio. «Siamo diretti a Dourhaven» dice con una voce roca. «E se non hai paura di sgobbare ai remi assieme al mio equipaggio, il passaggio è gratuito».

Se sei d'accordo di guadagnarti il passaggio remando, vai al **187**. Se ritieni che remare non sia dignitoso, vai al **72**.

307

Il Re scoppia in una breve risata priva di gioia. «Fallo, se vuoi. Siamo nel Sogno di Wyrd, di cui detengo l'assoluta padronanza. Finché potrò forgiare questo mondo a mio piacimento, il fodero non cadrà lontano».

Se lo butti comunque, vai al **53**. Se pensi che sarebbe preferibile usare un oggetto, vai al **282**. Se sali verso di lui lungo la ragnatela, vai al **530**.

308

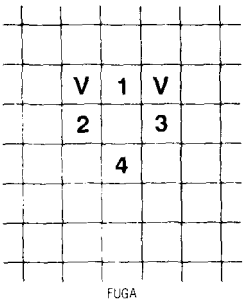
In un batter d'occhio ti ritrovi sulla spiaggia del lago. La creatura si ferma ammutolita e si gira intorno, cercando di individuarti. Ma tu riversi in fretta un incantesimo Luce sul ghiaccio che ospita la creatura scheletrica: con un sibilo di vapore il ghiaccio svanisce, e la creatura affonda come un sasso nelle scure acque del lago. Non c'è traccia di lei, tranne il suo mantello a brandelli che risale in superficie. A questo punto decidi di lasciare la foresta il più in fretta possibile.

Vai al **165**.

309

Il sogno diventa incubo. I bellissimi giovani danzatori sono tremendi vampiri. Le loro facce restano immuta-

te esternamente, ma ora hanno uno sguardo terribile che esprime un'inumana sete di sangue. Delle zanne d'avorio brillano tra le labbra cremisi.



Vampiri delle nevi

Combattività: 7 Danno: 1 D + 3
Energia Mentale: 7 Intelligenza: 8
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 25 *secondo* 25

Se riesci ad avere la meglio, vai al **366**. Se *fuggi,* vai al **235**.

310

(Assicurati di aver preso nota del numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.)
(*Nota speciale*: se in questo momento ti trovi a bordo di una nave, il calore della sfera dà fuoco al legname. Ben presto la nave affonda, e diventa un relitto infuocato. Vieni catapultato nel gelido Mare Mistrale e, senza speranza di salvataggio, trovi la morte entro un'ora.)

Tra le tue mani la sfera comincia a scaldarsi sempre più. Sei costretto a lasciarla cadere, gridando di dolore. Emana un bagliore rosso, scaldandosi in pochi secondi fino a diventare incandescente. Sputa delle fiammate. Allunghi la mano, ma ti accorgi che non puoi più raccoglierla. È diventata talmente calda da poter sciogliere metalli o pietre, quindi ridurrebbe la tua carne in cenere se la toccassi. Devi lasciarla dove si trova, e tornare al paragrafo da cui provieni.

311

Sbatti sprezzantemente gli stivali per liberarti della polvere che li ricopre e ti incammini verso il trono d'avorio. Pensi che possa essere un buon nascondiglio per qualsiasi tesoro. Trovi subito un fermo alla base del trono, e spingendolo scopri che l'intero trono si inclina all'indietro per rivelare un passaggio in discesa. Accendendo una torcia ti accorgi che le pareti del passaggio sono dipinte con scene che ritraggono il culto di demoni immondi. Scendi gli scalini, che serpeggiano verso il basso per un lungo tratto, e in fondo trovi due porte; di fronte ad esse c'è un demone accovacciato che sfodera un largo ghigno.
Se vuoi attaccare il demone, vai al **69**. Se preferisci parlargli, vai al **139**.

312

(STREGONE) Dopo essere stato pagato il Faltyn sembra più rispettoso: «*Attraversa il pavimento passando solo sulle caselle nere. Dei cinque oggetti che troverai*

nello scrigno, la sfera di fuoco è forse la più utile». Svanisce. Seguendo il suo consiglio raggiungi lo scrigno e lo apri.

Vai al **294**.

313

Ti muovi verso il Cancello della Paura, e quando arrivi vicino noti che l'"edera" che orla l'architrave è in realtà un groviglio di serpenti sibilanti pronti a saltarti addosso. Attraversi di corsa l'arcata, e un attimo dopo l'inferriata piomba giù con un terribile boato. La Bestia da Guardia rimane chiusa fuori, e poi comincia a guaire di spavento quando i serpenti la attaccano. Si ritira in fretta, e così hai la possibilità di riprender fiato. Dopo un po' ti rimetti in cammino scendendo a zigzag una rampa di scalini. In fondo inciampi in qualcosa di orrendo: due o tre Avventurieri morti giacciono per terra, maciullati, con gli occhi perforati e gli arti mozzati sparsi negli angoli lontani dell'ambiente in cui sei appena entrato.

Vai al **196**.

314

La creatura è appesa nella gabbia alcuni metri sopra di te. Chi cercherà di liberarlo per primo? Un Saggio (vai al **351**), un Ladro (vai al **51**), uno Stregone (vai al **260**)? Se nella tua squadra non c'è nessun giocatore appartenente a queste Classi, vai al **221**.

315

Con un'energia disperata spingi la barca al largo e cominci a remare in direzione della sponda opposta. Proprio allora la figura scheletrica irrompe tra i cespugli alle tue spalle. Si ferma sul margine dell'acqua e rimane a fissarti mentre remi all'impazzata. Sei finalmente riuscito a sfuggirle? Improvvisamente il misterioso essere si china e infila nell'acqua una delle sue braccia scheletriche. Istantaneamente si forma un sentiero di ghiaccio che attraversa il lago, incurvandosi proprio in direzione della tua barca e circondandola completamente. Non puoi fare niente, non riesci a sfuggire alla morsa di ghiaccio che ha bloccato la barca. Lo scheletro avanza sul ponte ghiacciato e si incammina verso di te.

Vai al **274**.

316

I tentacoli ti flagellano mentre corri, colpendoti con una forza dilaniante. Ogni giocatore perde Energia Vitale pari a 2 D.

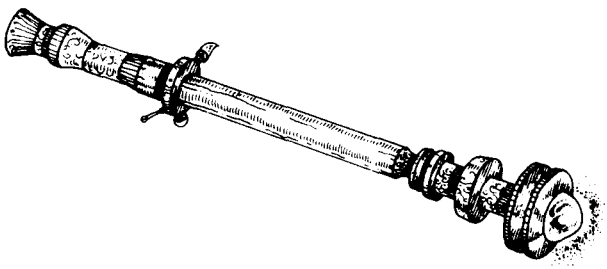
Ti accorgi che i tentacoli sono troppo veloci, e che ti impediranno facilmente di fuggire. Devi combattere (vai al **457**), oppure usare un oggetto contro la creatura (vai al **549**).

317

La porta di fronte a te si apre sotto la tua cauta spinta, ed entri in quello che una volta dev'essere stato un museo. Ora è nel caos totale: intere sezioni di pannelli

di legno sono marciti e crollati dalle pareti; le statue giacciono riverse e imbrattate di fuliggine; un terribile fetore sembra aleggiare tutt'intorno come una presenza fisica. Il sentiero di sangue sul pavimento conduce in un angolo dietro a un trittico in sfacelo. Senti un sibilo rabbioso, carico di minaccia, che indica che il mostro è qui in attesa.

Se indietreggi e infili l'altra porta, vai al **318**. Se avanzi per affrontare il mostro, vai al **440**.



318

Sbuchi in un cortile aperto. Alcuni alberi spogli ondeggiano sullo sfondo del freddo cielo serale, frustati da un vento gelido che sembra preannunciare una tempesta. Dall'altra parte del cortile noti un edificio che sovrasta una specie di portale; sulla parete si aprono delle eleganti finestre a colonnine, dalle quali trapela il flebile bagliore di una lampada. Per un attimo ti sembra di udire la melodia di una musica lontana e malinconica, e senza esitare la segui.

Vai al **35**.

319

(STREGONE) Pronunci l'incantesimo, ed immediatamente i sensi ti avvertono che nei dintorni c'è una presenza magica molto forte. La magia sembra contenere elementi di illusione e di morte. Improvvisamente la porta si apre, rivelando il fosco interno della casupola.

Vai al **256**.

320

«Ottima idea» dice, «ho un sacco di roba che fa al caso tuo. Un mucchio di cose da Avventuriero». Disfa il suo carico ed esibisce la merce sulla strada. Ti accorgi immediatamente che sono quasi tutte cianfrusaglie. I soli articoli di qualche interesse, con i relativi prezzi, sono:

una borsa di tahac, a 18 pezzi d'oro;
una pipa d'argilla, a 6 pezzi d'oro;
sei frecce, a 1 pezzo d'oro ciascuna.

Dopo aver comprato ciò che vuoi, lo saluti. Ora puoi sia entrare nella locanda (vai al **429**) che proseguire per la tua strada (vai al **267**).

321

A poco a poco il Signore degli Elfi diventa ansioso ed indeciso. Sembra non raccapezzarsi di fronte alla tua tattica. Infine, quando con i tuoi primi pezzi raggiungi le sue pedine, egli ammette la sconfitta.

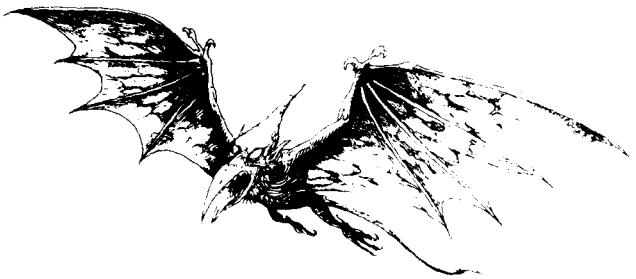
Raccogliendo i pezzi abbassa lo sguardo fiero e parla lentamente dicendo: «Hai superato la prova: questo gioco, dal quale io esco sconfitto. Il risentimento non mi impedirà di mantener fede alla mia parola, anche se non sono altrettanto sicuro che tu avresti mantenuto la tua promessa».
«Quest'affermazione è alquanto scortese» esclami. «Hai perso in un gioco leale. Per quale motivo ora rivolgi calunnie spregevoli sull'altrui decoro?»
Volge nuovamente lo sguardo verso di te. «Le mie parole sono state dettate da un odio mal riposto, ed ora devo riparare. Ti farò un dono per riparare al colpo lanciato dalla mia lingua». Pronuncia qualche sillaba in un linguaggio che non riconosci e i pezzi della dama brillano di una luce verde. «Ho rivestito queste pedine del potere della mia runa. Quando lotterai contro il nemico finale, questa mia magia ti aiuterà. In quel momento il male che le mie brusche parole ti hanno arrecato sarà ripagato».
Prendi i pezzi incantati notando, mentre li ricevi in mano, che sono estremamente freddi al tocco. Lanciando un'occhiata ansiosa ai Guerrieri Elfi, passi loro accanto e ti inoltri nella foresta.

Vai al **501**.

322

Mentre sollevi l'arma per parare l'attacco, il tuo doppio svanisce. Adesso sei solo nella silenziosa Cattedrale della Morte. I teschi, staccati molto tempo fa dal collo dei loro proprietari, ti fissano dalle pareti. Noti

qualcosa ai tuoi piedi, e ti fermi per raccoglierlo: è un amuleto a forma di teschio. Tienilo, se vuoi, poi vai al **174**.



323

Tiri fuori i gioielli, che mandano un breve, freddo lampo di luce. Il paesaggio ghiacciato è percorso da una raffica di vento. Senti un ululato, che sebbene echeggiante da una distanza inimmaginabile ora si avvicina...

Due spiriti di lupo, composti di una materia blu translucida, escono dai gioielli che improvvisamente ti svaniscono dalle mani. Sono più grandi di qualsiasi lupo mortale, ma atterrano sul ghiaccio in perfetto silenzio. Osservano il vampiro delle nevi (o i vampiri) con intensità selvaggia. Evidentemente i servitori della Morte Rossa e della Luna Blu non sono in buoni rapporti: si attaccano immediatamente estraendo gli artigli dilanianti. Carni scarlatte vengono fatte a brandelli dagli artigli dei lupi, mentre i denti dei vampiri affondano nella evanescente pelliccia blu...

Mentre il combattimento divampa raccogli le tue cose e fuggi via. Ti arrampichi su per un dirupo fino ad una cornice di roccia, dove trovi un crepaccio nel quale nasconderti. Qui attendi ansiosamente l'alba, senza osare di chiudere occhio; e comunque le grida tremende e i ringhi della battaglia attraversano la banchisa di ghiaccio e giungono fino a te, rendendo impossibile il sonno. Solo quando la fredda luce del mattino si espande nel cielo il terribile frastuono scompare.
Se hai provviste potresti mangiare adesso. Ogni giocatore cancella una razione giornaliera, altrimenti perde 1 punto di Energia Vitale.

Vai al **422**.

324

Pronunci la parola e la sfera del fuoco comincia ad accendersi. La posi sul pavimento ed improvvisamente si sprigionano quattro fiamme, ognuna delle quali va ad accendere una delle candele poste ai quattro angoli della bara. Una luce bianca abbagliante disperde le ombre, e le creature dal manto funebre (se non le hai ancora eliminate) si dileguano terrorizzate.
Ora la sfera si è spezzata, diventando inutile (cancellala dal Foglio d'Identità). Con grande sorpresa vedi il tuo compagno alzarsi improvvisamente dalla bara e buttare all'aria il lenzuolo che gli avvolgeva il corpo. Restituiscigli il suo Foglio d'Identità. Ora ha affrontato la Morte in persona e non ha più paura di lei. D'ora in poi prenderà parte ai combattimenti senza paura,

quindi la sua Combattività viene aumentata permanentemente di 1 punto. Sei restio a prendere la direzione della processione, quindi ti volti e vai dall'altra parte.

Vai al **547**.

325

(SAGGIO) I tuoi piedi si staccano da terra; ti senti sollevare dal lastricato in pietra e raggiungi la gabbia. Riesci facilmente a sbloccarne la porta e rimuovi delicatamente i chiodi che tengono il Faltyn appeso alla croce di ossa umane; poi torni a terra assieme a lui.

Vai al **568**.

326

«Ehilà, voi a bordo della *Maddalena*!» gridi. «Quanto volete per un passaggio al nord, verso Wyrd?»

Un uomo alto si avvicina al parapetto e ti guarda dall'alto in basso con aria desolata. «Mi rincresce, ma la *Maddalena* non può navigare sulla banchisa di ghiaccio che circonda Wyrd in questo periodo dell'anno» dice. «Puoi venire con noi fino a Dourhaven, dove siamo diretti. Non pagherai nulla per il passaggio, dato che dovrai fare il turno ai remi con gli altri. Da Dourhaven potrai metterti in cammino verso Wyrd attraverso le distese di ghiaccio».

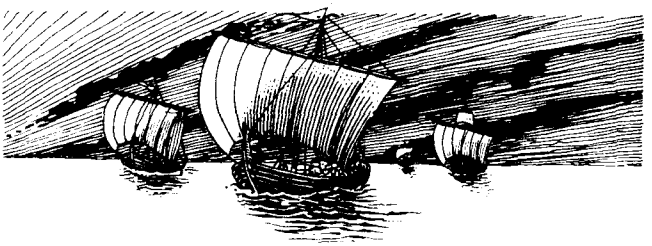
Se accetti l'offerta del capitano, vai al **187**. Se fai obiezioni al fatto di dover remare per guadagnarti il passaggio, vai al **72**.

327

(Assicurati di aver scritto il numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Mangi il pane. È raffermo, e tutt'altro che saporito, ma sorprendentemente nutriente. Lo divori con avidità finché tra le mani ti rimangono solo alcune briciole.

Sta succedendo qualcosa di strano. Le briciole cominciano a gonfiarsi, amalgamandosi quando si toccano una con l'altra fino a ricoprirsi di una nuova crosta. Finché avrai questo pane magico, non soffrirai più la fame. Ogni volta che ti viene detto di mangiare potrai fare ciò che hai appena fatto, senza pagare denaro o consumare provviste.

Ora torna al paragrafo da cui provieni.



328

Tenendo tra le dita il bianco amuleto che porta appeso al collo, Augustus fa sollevare rapidamente il tappeto lontano dalla nave. Guardandoti dall'alto agita il pugno, e la sua voce viene trasportata dal vento fino a te. È flebile a questa distanza, ma riesci a sentire abbastanza bene il suo tono carico di amara rabbia. «Hai vinto solo *una* insignificante battaglia. La Luce Bian-

ca ha altri agenti, e anche la Morte Rossa! E sebbene io porti soltanto odio nei confronti del Re Stregone, sappi che anche lui può essere considerato un tuo oppositore per ragioni personali. Scoprirai che il suo potere è grande davvero, più grande di quello di qualsiasi mortale. Abbastanza grande da cancellarti per sempre, come un insignificante frammento di sogno!» Il discorsetto di Augustus degenera in un flusso di imprecazioni indistinte e di risate isteriche. Finalmente, quando la sua ira si placa, fissa lo sguardo verso est e vola via sul suo tappeto.

Vai al **565**.

329

Mormori una breve preghiera sul corpo di colui che in passato ti fu compagno. Se hai un oggetto che ti permette di riportarlo in vita (come uno scarabeo sacro), allora è giunto il momento di usarlo. Se hai tale oggetto, il tuo compagno riapre gli occhi completamente rinvigorito; restituiscigli il suo Foglio d'Identità. Se non puoi o non vuoi risuscitarlo, puoi prendere gli oggetti che possedeva. Se vuoi puoi prendere anche l'amuleto a forma di teschio che porta al collo.

Vai al **174**.

«Non avere tanta fretta di andartene».

All'udire questa voce giovane e chiara ti volti. Uraba è seduta su una catasta di legna spruzzata di neve. Indossa soltanto un leggero giustacuore col cappuccio, e non sembra avere per niente freddo.

Sorridi e ti incammini verso il luogo in cui è seduta.

«Pensavo che ti fossi dimenticata di salutarmi...»

«No» risponde. «Ma dobbiamo parlare di qualcosa che gli altri potrebbero non comprendere. Prendi questo...» Ti porge un sacchetto. Aprendolo trovi una campana di ferro. Uraba ride della tua espressione meravigliata. «Per dare l'arrivederci al vecchio e il benvenuto al nuovo!» dichiara, come se tutto fosse chiarito da questa osservazione ermetica.

«Sei una Seer. Cosa significa esattamente tutto ciò?»

Scrolla le spalle. «Forse che posso vedere nel futuro. Forse io dico alla gente ciò che già sa. Non posso esserne certa. Tu, per esempio... posso vedere che non è destino che tu uccida il Re Stregone. Oh, potrebbe darsi di sì o potrebbe darsi di no, ma non sei *destinato* a farlo. Ti aspetta un destino più grande di quello, e il Re Stregone sembra essere soltanto un ostacolo sulla tua strada».

«E quale sarebbe questo "destino maggiore", precisamente?»

«Stai chiedendo a un Seer di essere preciso? Mi dispiace, non voglio dare l'impressione di essere misteriosa o troppo sapiente, ma il futuro non ammette certezze. Il tuo destino è quello di impedire che gli ultimi cinque Veri Maghi tornino su questa terra: la

Morte Rossa, la Luna Blu e gli altri. Per farlo devi ricostruire la Spada della Vita, l'arma che la gente conosce col nome di Blood Sword. Il Re Stregone ha l'elsa, e questo è il motivo per cui sei venuto a Wyrd con l'idea di ucciderlo».
«In origine, forse» dici, annuendo con la testa. «Ma vedendo la miseria di questo posto, e il modo in cui la gente soffre, ho trovato un'altra buona ragione per liberarla una volta per tutte dal male del Re Stregone».
«Il bene e il male sono come le pedine bianche e nere di una scacchiera» dice Uraba. «Molto tempo fa un uomo - un visionario - usò il potere dell'immaginazione per trasformare Wyrd in una terra di agiatezze e di piaceri. In quei giorni la gente non moriva di fatica per un'esistenza breve e miserabile. Tutti attingevano a sazietà dalla cornucopia. Il tempo trascorreva senza stagioni e senza la morte. La terra era qualcosa di immutabile... davvero un paradiso, ma un paradiso è qualcosa di inumano. L'uomo non sopporta il paradiso quanto non sopporta l'inferno...»
«E allora cosa accadde?» le chiedi quanto ti accorgi che non ha intenzione di andare avanti.
«Guardati in giro. Il Regno dei Sogni è diventato arido e sterile, la sua terra soffocata da un infinito grigiore. Il Re Stregone si è estraniato da qualsiasi fonte di esistenza, e il suo cuore è diventato duro e insensibile. Tiene Wyrd in una morsa di aridità, come un fiore appassito compresso in un libro...»
«E tu dici che non è malvagio?»
Sospira e guarda desolatamente verso il nord. «Dimentica il bene e il male. Pensa solo a distruggerlo, se

puoi». Poi torna a guardarti. «Posso vedere nel futuro per te, soltanto un'occhiata veloce. So già che per raggiungere il Palazzo devi attraversare la Foresta dei Rovi. Gli Elfi cercheranno di fermarti, e per riuscire a passare dovrai o combatterli o battere il loro capo al gioco della dama. Nella foresta sarai inseguito dai Levrieri delle Nevi. Sono la linea esterna delle difese del Re Stregone, i primi elementi del suo sogno magico che si accorgeranno di te. Superata la Foresta dei Rovi arriverai al Palazzo: un viaggio pericoloso, ma non lungo. Il palazzo si trova in un fosco mondo di sogni dove la geografia terrestre non significa nulla. Ma prima di poterci entrare dovrai affrontare Gristun, un mostruoso demonio predatore che sorveglia i tre cancelli del Palazzo. Ora posso rispondere solo a un'altra delle tue domande». Quale sarà?
«Come si può sconfiggere a dama il Signore degli Elfi?» (vai al **277**); «Come si possono evitare i Levrieri delle Nevi?» (vai al **483**) oppure «Qual è il modo migliore per entrare a Palazzo?» (vai al **518**).

331

Qualcosa ti dice che il pavimento non è stato decorato a caso come una scacchiera. Alcune caselle, ad esempio quelle bianche o quelle nere, potrebbero essere pericolose, mentre quelle dell'altro colore potrebbero essere sicure. Decidendo su quale casella salire, avanzi.
Se vuoi mettere il piede sulle caselle bianche, vai al **98**. Se decidi per quelle nere, vai al **136**.

332

(STREGONE) Il Faltyn comincia ad apparire, ridacchiando sonoramente. La sua risatina si modula fino a diventare un mormorio soddisfatto, come di un gatto che fa le fusa, quando assume le sue fattezze definitive. «*Passiamo direttamente agli affari*» dice la creatura. «*Qui c'è molto da guadagnare, a meno che tu non sia cocciuto al punto da rifiutarmi il pagamento. Cinque pezzi d'oro è la somma che chiedo per darti la prima delle tre informazioni che ho a proposito di questa stanza. Ma non mi sembri molto contento*» dice, dando un'occhiata alla tua faccia. «*Temo che la tua ira sarà ancora maggiore quando, ahimè, ti dirò che per le altre due informazioni non accetterò danaro, ma oggetti di valore, forse qualcuna delle curiosità che hai raccolto durante i tuoi viaggi*».

Se non vuoi o non puoi pagare al Faltyn neppure la somma di cinque pezzi d'oro, torna al **398**, dove dovrai fare un'altra scelta. Se gli paghi i cinque pezzi d'oro, ma decidi di non dargli due oggetti per la seconda e terza informazione, vai al **535**. Se *sei* disposto a separarti dagli oggetti in cambio di informazioni, decidi quali devono essere e cancellali dal Foglio d'Identità. Se vuoi separarti da un solo oggetto, vai al **312**. Se gli darai due oggetti, vai al **58**.

333

(SAGGIO) Levitazione è la capacità di annullare la massa corporea convincendosi che essa non ha "realtà". Forse usando la stessa disciplina mentale che usi

per fluttuare in aria, potresti far aumentare la tua massa per far fluttuare il tappeto *verso il basso*? E se non sarai in grado di controllare questo improvviso aumento di massa, piomberai incontro alla morte? L'idea è certamente rischiosa.
Se vuoi tentare, vai al **121** *oppure* al **383** (decidi tu!).
Se vuoi fare un'altra scelta, torna al **133**.

334

Restando sempre in guardia dai uno strattone al coperchio del forziere, che si apre. All'interno trovi un'ascia da combattimento con l'asta rifinita in oro.
Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **541**. Altrimenti, vai al **454**.

335

Ti chini su di lui e ti sforzi di carpire le sue ultime parole. «Avevano l'incarico di catturarmi... e alla fine...» La sua voce si spezza momentaneamente, a causa di un rigurgito di sangue che gli sale fino alle labbra. «... Troppo vecchio... ho fatto questo genere di cose per troppo tempo...»
Alza gli occhi per guardarti e si sforza di assumere una posizione semi-seduta. Infilando con una smorfia di dolore il braccio nel tascapane, prende un oggetto avvolto nel velluto. Le sue mani macchiano di sangue la stoffa mentre tira fuori l'oggetto e te lo porge. È un magnifico fodero in oro battuto, con dei gioielli incastonati che lo fanno brillare, sebbene siano illuminati soltanto dai freddi raggi della Luna Blu.

«I Cinque stanno raccogliendo potere...» bisbiglia il suonatore di lira. «Ben presto torneranno nel mondo... allora soltanto Blood Sword potrà fermarli. Trova gli altri pezzi... il Re Stregone di Wyrd possiede l'elsa... dove si trova la lama non lo so...» La sua voce si fa improvvisamente forte e profonda, i suoi occhi azzurri diventano chiari e intensi. «Sono stato ucciso a causa del fodero, e adesso che ce l'hai tu gli agenti dei Cinque ti daranno la caccia come l'hanno data a me. Non separarti mai dal fodero, poiché in questo momento è il solo a proteggerti. Devi portare a temine la mia missione... parti per Wyrd; è la tua sola speranza...»

Per lui non c'è più niente da fare. Soltanto con un estremo sforzo di volontà è riuscito a rimanere in vita in questi ultimi momenti. Ora che ha affidato a te la sua missione, tira un profondo lamento. Il suo corpo si accascia e gli occhi si gelano nella cecità della morte, fissi sul fodero luccicante. Ti accorgi improvvisamente che è diventato molto più vecchio di quanto sembrava.

Vai al **159**.

336

Ti guarda torvo. «E allora che Othag il Divoratore vi abbia entrambi, voi e i vostri spregevoli segreti!» grida prima di scendere sottocoperta battendo i piedi. Il sole sorge in cielo e i marinai si siedono per giocare a "tappo". Sopra di te i gabbiani disegnano in volo dei cerchi e stridono. Vedi il mozzo, che ti pare si chiami

Kenoi, che guarda verso di te con un sorriso dipinto sul viso.
Se hai voglia di chiamarlo, vai al **217**. Se rimani accanto al parapetto, a guardare il mare, vai al **510**.

337

I Silfi sono creature eteree, e non possono venir ferite da armi che attraversano l'elemento dell'aria. Cancella una freccia, che rimbalza giù nel burrone come se fosse trasportata da un potente soffio di vento. Ora decidi quale Classe di Avventuriero attraverserà il ponte per primo: un Saggio (vai al **210**); un Guerriero (vai al **463**); uno Stregone (vai al **509**) o un Ladro (vai al **392**).

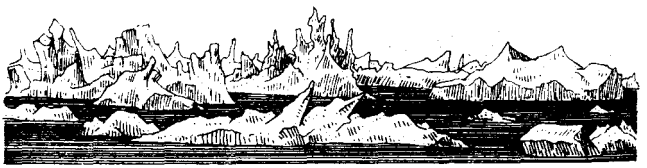
338

Senti un formicolio alla nuca. Decisamente qualcuno ti sta seguendo. Riesci a udire il suo respiro profondo - no, numerosi respiri. Un ansimare bramoso. Una muta di cani da caccia!
Ti guardi indietro e li intravedi, mentre si avvicinano a balzi, velocemente e furtivamente attraverso gli scuri roveti. Sono i Levrieri delle Nevi, con i fianchi nudi lividi dal freddo, gli occhi gelidi come la brina e le zanne che sono neri ghiaccioli seghettati.
Affretti il passo. Ma altrettanto fanno loro. Cominci a correre.
Vai al **447**.

339

Le sue fauci spaventose si spalancano, e con una voce agghiacciante d'oltre tomba ti risponde: «Il servo fidato del Vero Mago ero io» dice. «Il suo fidato siniscalco prima del Blasting. Ora mi ha mandato in questa sfera di mortali per recuperare qualcosa che ha perduto: il fodero tempestato di gioielli di Blood Sword. Dammelo e ti lascerò andare sano e salvo».

Se porgi il fodero alla creatura, vai al **419**. Se decidi di ammazzarla subito, vai al **303**.



340

Pizzichi le corde dell'arpa, e i massicci tentacoli si fermano per un attimo. Per un agghiacciante, sovrannaturale istante attendi, accerchiato dai grigi tentacoli sinuosi, in ascolto del vento che ulula e delle note perfette dell'arpa...

Poi i tentacoli si muovono, per colpirti con una forza incredibile: ogni giocatore perde 2 D di Energia Vitale (l'armatura offre la normale protezione). Ti gira la testa mentre ti sforzi di mantenerti in piedi e di combattere questa mostruosità. Noti vagamente che questo attacco improvviso ha mandato irreparabilmente in frantumi l'arpa.

Vai al **457**.

«Ora so che ho fatto bene ad invitarti ad entrare» dice Shan'hans con un sorriso mentre torni da lui. «A proposito, non mi pare di averti presentato Uraba...» Dai un'occhiata alla ragazza allampanata, seduta a gambe incrociate accanto a lui, e vedi che si sta togliendo il cappuccio. La tua sorpresa di fronte al suo aspetto non passa inosservata; sorride a Shan'hans, che sghignazza forte. Ti eri aspettato una normale giovinetta, forse al massimo un po' precoce, ma lei non assomiglia per *nulla* a tutto ciò. Ha la testa completamente rasata, a parte una lunga coda di cavallo di capelli biondi. Una striscia di pittura bianca le corre sugli occhi, e in mezzo alla fronte ha un tatuaggio a forma di cerchio tratteggiato. La cosa più curiosa di tutte, e forse la più sconcertante, è la sua espressione straordinariamente tranquilla e sicura di sé.

«Uraba è una Seer» ti spiega Shan'hans ridacchiando ancora.

«Una Seer? Ma... non posso crederci! La chiamerei piuttosto Lady Uraba, ma è molto giovane...» Ti stai comportando da stupido. Anche gli altri abitanti del villaggio notano il tuo imbarazzo e sorridono a loro volta.

«Non sono certamente una lady» dice Uraba ridendo, «Sono nata in una capanna per molti aspetti simile a questa, in realtà; chiamami soltanto Uraba». Chiacchieri per diverse ore con Shan'hans e Uraba. La maggior parte degli abitanti sembrano riluttanti a parlare del Re Stregone. Addirittura Shan'hans, che si è rivelato essere un tipo in gamba, un mortale di fibra

forte, cambia discorso imbarazzato ogni volta che menzioni la tua missione. Ma Uraba la Seer è completamente diversa dagli altri. Irriverente e temeraria, ha i suoi nomignoli per il Re Stregone, "Vecchio Fiatosecco" e "Sogni repressi", e il suo atteggiamento nei suoi confronti sembra essere di derisione piuttosto che di timore.

Infine giunge l'ora di andare a dormire. «Mettiti qui accanto al fuoco», dice una donna che pensi sia la moglie di Shan'hans. «Finché c'è una Seer con noi, la notte sarà libera da brutti sogni».

Cominci a rimuginare sulle sue parole mentre ti prepari per la notte. Nel tuo caso, il sonno è libero da sogni di qualsiasi tipo. Ti svegli al mattino rinvigorito e attento. Ogni giocatore ferito recupera un punteggio di Energia Vitale pari alla metà di quelli spettanti alla sua classe (arrotonda per eccesso) più un punto di Energia Vitale per la zuppa nutriente e il coniglio all'aglio che ti viene servito per colazione.

È tempo di rimetterti in cammino.

Ringrazi Shan'hans e gli abitanti del villaggio per l'ospitalità e li saluti. Non c'è traccia di Uraba. Esci nella fredda aria mattutina per lasciare il villaggio, camminando lentamente e faticosamente nella neve.

Vai al **330**.

342

Quando il mostro muore il pannello scivola verso l'alto, permettendo alla squadra di riunirsi e di procedere lungo il passaggio.

Vai al **219**.

343

La vecchia ti osserva con occhi profondi e misteriosi. «È meno di quanto mi avevi offerto per la lettura...» mormora.

«Ma più di quanto dovresti ricevere» le dici. «Quindi devi essermene grata».

Raccoglie le carte e si allontana zoppicando tra gli alberi. La osservi per un po', turbato come da un cattivo presagio, poi torni indietro all'accampamento.

Vai al **126**.

344

Rimani a fissare il nord. Un bianco bagliore risplende sulla banchisa di ghiaccio, abbagliandoti. Da qualche parte, in quella direzione, si trova il Regno di Wyrd. Ma dove esattamente? E riuscirai a sopravvivere a una marcia di diversi giorni sul mare ghiacciato, con l'aspro vento logorante che soffia ululando dall'Artico? Se hai un crocefisso d'argento, vai al **346**. Se non ce l'hai, ma nella squadra c'è un Saggio, vai al **474**. Se non hai un crocefisso e non c'è un Saggio, ma nella squadra c'è uno Stregone, vai al **7**. Mancando anche di questo, vai al **559**.

345

(LADRO) Indietreggi spingendo la guardia, che si ritrova a sostenerti invece che ad afferrarti, come si aspettava di fare. Ti resiste, ma con un veloce spostamento di peso e un colpo d'anca la butti a terra alle tue spalle.

Vai al **253**.

346

Il crocefisso sobbalza sulla catena e punta in una certa direzione, spinto da una forza invisibile. Dici una preghiera, rincuorato da questa guida divina, e cominci a marciare in quella direzione. Assieme al coraggio ritrovi vigore: tutti i giocatori feriti guadagnano 1 punto di Energia Vitale.

Vai al **422**.

347

Prendi lo slancio dal bordo della scogliera e piombi verso il basso, paurosamente, atterrando con un impatto doloroso sulla banchisa di ghiaccio sottostante. Perdi Energia Vitale pari a 2 D senza che l'armatura possa proteggerti.

Se sopravvivi e sei solo, vai al **344**. Se altri componenti dell'equipaggio devono ancora scendere, vai al **498**.

348

(SAGGIO) [*L'ESP rivela soltanto i pensieri superficiali dei giocatori, ma anche così ti accorgi che la*

partita a cui stai assistendo non è una partita a dama. Invece di giocare uno contro *l'altro, i giocatori sembrano* cooperare, *muovendo le pedine della dama con schemi e figure singolari. Gli spettatori sembrano completamente presi dagli schemi ai quali i giocatori danno vita in questo modo, e si concentrano su di essi come se stessero cercandone un significato.*]

Vai al **170**.

349

Fai cadere l'arma sul ponte. I marinai ti afferrano, legandoti velocemente con corde robuste. Senti uno schiocco sinistro nell'aria, e ti volti: c'è uno dei marinai che prova un gatto a nove code. Gli altri si fanno beffe di te: «Troppo tardi per arrendersi. Facciamo una bella festa a ritmo di frusta!» ti gridano. Ben presto sono tutti ubriachi dello scuro rum di Krarth. Perdi i sensi sotto le sferzate che ti vengono inflitte senza pietà.

Poco dopo vieni gettato nell'oceano, privo di vita. E questa è la fine della tua avventura.

350

Scure nubi roteanti si sollevano dalle profondità dell'abisso, mentre avanzi verso il portone dell'edificio dall'altra parte del ponte. Il ponte declina dolcemente, e tu ti affretti verso l'edificio. Improvvisamente c'è un forte scricchiolio e il portone si spalanca, riversando una cascata di crani umani e di sangue che irrompe verso di te, minacciando di trascinarti giù dal ponte!

Ogni giocatore deve vedersela col pericolo a modo suo, a partire dal primo giocatore in ordine di combattimento: uno Stregone deve andare al **186**; un Saggio deve andare al **561**; un Guerriero deve andare al **74**; un Ladro deve andare al **409**.

351

(SAGGIO) Levitazione è evidentemente il potere di cui ti devi servire in questo caso. Focalizza il pensiero, poi vedi se riesci nel tuo intento andando o al **325** o al **30**.

352

Un vecchio venditore ambulante barcolla sotto il peso del suo fardello, ed è a dir poco contento di fermarsi a fare una chiacchierata con te. Riempie la sua pipa d'argilla con puzzolenti alghe di tahac, e poi comincia a decantare la sua merce. «È tutto un affare!» dichiara, soffiandoti addosso una nube di fumo denso e soffocante.

Se ti piacerebbe comprare qualcosa, vai al **320**. Se ti limiti a chiedergli dove ti trovi, vai al **146**. Se decidi che sia giunto il momento di muoversi, puoi sia andare alla locanda (vai al **429**) che attraversare a piedi il villaggio e continuare il viaggio (vai al **267**).

353

In cima alla scala c'è una porta di bronzo. La spingi. Si apre verso l'interno, rivelando un'ampia camera dal soffitto basso. Le pareti e il pavimento sono di un marmo grigio opaco, ma il soffitto risplende come un letto di carboni ardenti: ogni tanto ci sono delle zone nere, attraversate qua e là da un profondo bagliore rosso. Di tanto in tanto grumi di cenere nera cadono sul pavimento e si trasformano immediatamente in grandi millepiedi neri che strisciano lontano, nell'oscurità.

Avanzi con circospezione, avvicinandoti ad un grande piedistallo di marmo nero posto al centro della stanza. Sopra c'è una fiamma che brucia. Mentre lo osservi, dal marmo fuoriescono delle propaggini che si contorcono e ondeggiano attorno alla fiamma, proiettando ombre stravaganti sulle pareti.

Nell'aria si sente un sibilo molto acuto, ma debolissimo.

Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **105**. Altrimenti, vai al **380**.

354

Lanci delle urla disperate quando i coltelli affilatissimi collocati nella parete ti lacerano le mani. Ogni giocatore che si era aggrappato al muro perde 2 punti di Energia Vitale (l'armatura non protegge). Anche se riuscirai a bendarti le mani, l'abilità di maneggiare la tua arma rimarrà seriamente compromessa; perdi 1 punto di Combattività per il resto di questa avventura.

Vai al **431**.

La donna sorride. E improvvisamente ti accorgi che non è la vecchia sdentata che ci si aspetta sempre quando si va a farsi leggere la fortuna. Sotto la sua pelle bruna e rugosa vedi i lineamenti di una donna altera ed avvenente.

Prende un vasetto da una borsa da viaggio che porta appesa al collo. «Questo è un unguento alle erbe» dice. «Un'antica preparazione conosciuta dalla gente del bosco». Intende gli abitanti della foresta o gli Elfi? Cominci a dire che non puoi accettarla, ma lei te la mette in mano. «Ti accorgerai che lenisce il dolore delle ferite» aggiunge, mentre raccoglie le sue cose e s'incammina verso gli alberi. «Che la fortuna ti assista nella tua missione».

«Aspetta!» le gridi dietro. Dai un'occhiata al vasetto di unguento che tieni tra le mani, e poi agli alberi che si allineano lungo il margine della radura. Ma la donna è sparita.

Qualcuno dei giocatori può annotare l'unguento sul suo Foglio d'Identità. Ce n'è abbastanza per cinque applicazioni, ognuna delle quali farà recuperare 1 D di Energia Vitale perduta. Puoi applicare l'unguento una o più volte in qualsiasi momento dell'avventura, tranne quando sei in combattimento. Ogni giocatore che lo usa deve lanciare 1 D per vedere quanti punti di Energia Vitale recupera. Ricorda di tenere aggiornato il numero delle applicazioni ogni volta che le consumi.

Ora vai al **126**.

356

(SAGGIO) Ottieni lo stato di "vuoto mentale" e chiudi gli occhi. Quando li riapri ti accorgi che ti stai spostando lentamente verso l'alto. I tuoi compagni intanto possono andare al **450**. Tu li raggiungerai fra tre Tempi.

357

Fai una valutazione della tua magra, eterogenea forza militare. Gli scheletri sono nettamente in soprannumero, ma i tuoi uomini sono desiderosi di combattere per te, e in fondo potrebbero darti il tempo necessario per raggiungere il Re Stregone che sta sorridendo compiaciuto. È una magra speranza, ma è meglio combattere e morire, che non combattere affatto...
Raduni in schiere le truppe ed avanzate. Lancia 1 D per conoscere le sorti della battaglia. Aggiungi 1 al risultato se nella squadra c'è un Guerriero, dato che sarà più abile nel decidere la tattica del tuo esercito. Se fai 1 o 2, vai al **393**. Se fai 3 o 4, vai al **374**. Se fai 7, vai al **216**.

358

I commercianti si danno delle gomitate mentre avanzi verso di loro, e c'è un improvviso trambusto quando cominciano ad aprire le casse e ad esibire le loro merci. «Osserva» dice uno tenendo in mano un mantello di leopardo delle nevi. «Le più belle e calde pellicce di questa zona del Gouge. Ti preserveranno dalle fredde dita dell'inverno».

Un altro commerciante si spinge davanti, tenendo stretto in una mano un piccolo braciere di metallo. «In verità ho sentito che quest'inverno sarà molto più rigido di qualsiasi altro a memoria d'uomo; ecco perché avrai bisogno di qualcosa per far fuoco e per scaldarti le mani!»
Dopo aver tirato un po' sul prezzo stabilite il costo dei vari oggetti che ti vengono offerti:

grossi mantelli di pelliccia, a 10 pezzi d'oro ciascuno;
viveri d'emergenza (per sette giorni), a 2 pezzi d'oro l'uno;
guanti, a 2 pezzi d'oro al paio;
sacchi a pelo, a 5 pezzi d'oro l'uno;
bracieri (completi di combustibile) a 7 pezzi d'oro l'uno.

Compra ciò che desideri e sottrai la cifra dal Foglio d'Identità. Se vuoi continuare la conversazione con i commercianti, vai al **234**. Altrimenti, se non l'hai già fatto, puoi parlare con i preti (vai all'**83**), o col padrone della locanda (vai al **515**). Puoi anche lasciare la locanda e fare una passeggiata in città (vai al **306**).

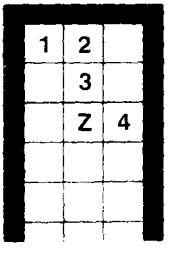
359

Dai l'ordine di avanzata, e il tuo esercito prende d'assalto le creature del Re Stregone. Il tuo esercito è una forza eterogenea ma potente, e contro di voi gli scheletri non hanno alcuna possibilità di spuntarla. La prima ondata d'assalto rompe le schiere dei Morti Viventi, e in pochi attimi vedi le vecchie ossa calpe-

state nella mischia. Un teschio, infilzato sulla punta di una lancia, vola in aria e atterra ai tuoi piedi. Gli dai un calcio e prosegui a grandi passi verso la piattaforma su cui ti attende in piedi il Re Stregone. Vai al **300**.

360

Colui che fu un tempo tuo compagno non possiede nessuna delle abilità che aveva da vivo. È solo un corpo senz'anima quello che sta per attaccarti, un mostro morto che cammina, creato dal cadavere del tuo amico.



Zombi

Combattività: 6 Danno: 1D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 3
Energia Vitale: 30
Protezione: quella che aveva da vivo

Se distruggi questa imitazione del tuo vecchio compagno, vai al **50**.

361

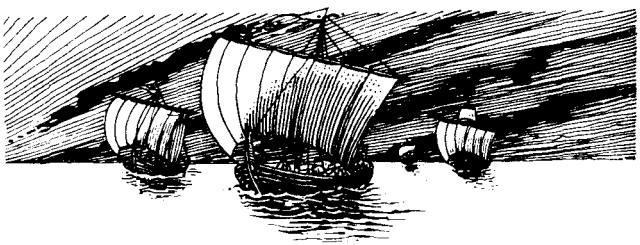
Hai la scacchiera e i pezzi per la dama? In questo caso, vai al **384**. Altrimenti, vai al **99**.

362

Affretti il passo quasi fino a correre, ma i due bellissimi giovani sono ancora lontani. Finalmente si fermano, terminando la loro danza, e tu li raggiungi in fretta mentre la musica si spegne...

L'ultima nota svanisce. Adesso c'è solo il disperato ululato del vento notturno. La ragazza e il giovane sollevano i loro volti accesi dal rossore per sorriderti.

Vai al **309**.



363

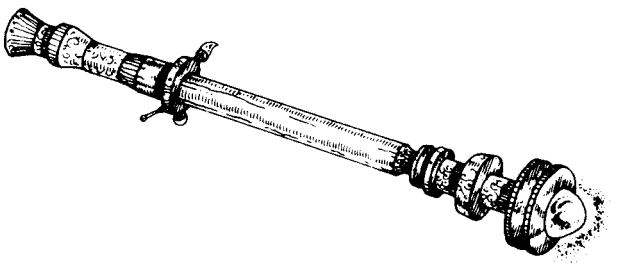
Ti fai lentamente strada attraverso la buia foresta, in un'aria frizzante a causa del gelo. Tutto, tranne la stretta striscia di sentiero che stai seguendo, si perde nella profonda oscurità degli alberi. Attraverso i rami allungati vedi la Luna Blu che brilla come un gioiello nel cielo stellato. Dopo un'ora di faticosa marcia nel bosco raggiungi una radura. Ti fermi per riprendere fiato e osservi nuovamente la sfera blu. Mentre la guardi, essa produce un momentaneo balenio di luce. Per un attimo l'oscurità riprende il sopravvento, poi i tuoi occhi individuano una minuscola macchia di luce blu che cade verso terra. All'inizio non è più grande di una lucciola, ma poi si ingrandisce rapidamente

mentre si sente un fischio acuto nella quieta aria notturna.
Se c'è uno Stregone che desidera fare qualcosa, vai al **33**. Se ci sono un Saggio e/o un Ladro che vogliono tirare una freccia contro il fascio luminoso prima che tocchi terra, vai al **437**. Se vuoi tornare indietro e uscire dalla radura, vai al **397**.

364

Un semplice pagliericcio sul pavimento nel camerone ti permette di dormire *un po'*, anche se vieni frequentemente svegliato dagli ubriaconi che inciampano su di te o dalle canzonacce dei marinai che bevono al bar. Tutti i giocatori che riposano in questa maniera recuperano 1 punto di Energia Vitale. Il pagliericcio accanto al fuoco è più tranquillo, e permette di recuperare Energia Vitale pari alla metà di quella spettante alla classe del giocatore (arrotonda per eccesso). Ricorda che l'Energia Vitale non può *superare* il punteggio iniziale se non passando alla classe superiore (e cioè *non* in questa avventura). La colazione si rivela essere un brodo insipido, ma se sei stato ferito ti permette di recuperare 1 punto di Energia Vitale. I giocatori che non avevano denaro da spendere alla locanda hanno trascorso una notte insonne all'aperto, nei vicoli, e non guadagnano Energia Vitale.
Mentre stai finendo la colazione un marinaio dalla faccia sfregiata entra barcollando e saluta il padrone della locanda. Beve in poco tempo tre bicchieri della "specialità della casa", una specie di acquavite poten-

tissima ottenuta dalla fermentazione di alghe. Dopo essersi ingozzato di alcool osserva il camerone con gli occhi iniettati di sangue, e infine il suo sguardo si posa su di te. «Ah, uno della banda degli avventurieri, se non mi sbaglio» abbaia. «Mica sei in cerca di un lavoretto?»
Se vuoi dirgli che *in effetti* stai cercando un lavoro, vai al **232**. Se gli dici che non sei interessato ad alcuna proposta che potrebbe farti, vai al **237**.



365

Ti dirigi rapidamente verso le desolate scogliere grigie che si ergono sopra la spiaggia di Wyrd. Ad un tratto senti un tremore che scuote il ghiaccio sotto i tuoi piedi. Guardando in basso vedi, distorto dallo strato di ghiaccio denso e offuscato, un singolo occhio rosso abbagliante. Ti si accappona la pelle, mentre il misterioso occhio ti scruta con aria inquisitoria.
Improvvisamente il ghiaccio si spezza rumorosamente attorno a te in otto punti, facendo rimbalzare in aria una pioggia di schegge: e dai fori nel ghiaccio escono otto tentacoli. L'acqua zampilla dalle gigantesche pro-

boscidi, che sferzano l'aria e poi si distendono per raggiungere il luogo in cui ti trovi.
Se desideri usare un oggetto, vai al **549**. Se preferisci correre verso la spiaggia, vai al **316**. Se decidi di restare a combattere, vai al **457**.

366

La loro carne rossa avvizzisce di colpo, e dove i due vampiri sono caduti rimane solo un mucchietto di ossa antiche, il cui biancore è intaccato da macchie di sangue asciutto.
Ti incammini esausto verso i piedi del dirupo e ti lasci cadere nel luogo dove avevi montato l'accampamento, ben deciso a riposarti. Coi nervi straziati e gli arti doloranti per la fatica, crolli ben presto in un sonno profondo. La stella conosciuta come la Morte Rossa sfreccia alta in cielo, gettando la sua luce funesta su di te. Ti rivolti nel sonno e ti lamenti.
Tutti i giocatori feriti dai vampiri delle nevi, *tranne* il giocatore che portava il fodero di Blood Sword, devono andare al **558**. Se nessun giocatore è rimasto ferito durante il combattimento con i vampiri (o se il solo giocatore ferito è anche colui che porta il fodero), vai al **91**.

367

Stai camminando su un lastricato in pietra coperto di foglie morte. Una leggera brezza le agita sinistramente. Poi, lentamente, cominciano a sollevarsi e ad ammucchiarsi per assumere una forma vagamente rico-

noscibile, qualcosa di simile a un uomo alto e gobbo con un lungo mantello. Questa è la prova delle foglie della rimembranza, che portano via i ricordi dalla mente. Se hai una scatola con l'acciarino d'ambra, o la sfera del fuoco, puoi dar vita rapidamente ad una fiamma magica. Le foglie secche prendono subito fuoco, emettendo un sordo lamento mentre bruciano, e tu puoi attraversarle sano e salvo. Se hai usato la scatola dell'acciarino puoi conservarla, ma se hai usato la sfera del fuoco devi cancellarla dal Foglio d'Identità, visto che ora è troppo calda per essere raccolta.
Se non hai la scatola dell'acciarino o la sfera del fuoco, non puoi impedire che le foglie ti vengano addosso. Ogni giocatore perde tutti i ricordi della sua vita passata e le sue abilità, diventando un giocatore di seconda classe a tutti gli effetti.
Puoi continuare ad addentrarti nel transetto, fino alla quinta ed ultima prova (vai al **527**) oppure puoi tornare dalle Ancelle dell'Oblio (vai al **188**).

368

(LADRO) Ti rendi conto che la velocità del torrente, che lo rende così pericoloso, potrebbe anche operare in tuo favore. Se ti investe ti farà sicuramente cadere dal ponte; però si muove talmente in fretta, che se ci salti sopra in un istante sarà passato.
Devi misurare esattamente il salto. Focalizzi lo sguardo su uno dei teschi che rotolano (forse un tempo aveva i lineamente belli e arditi di un Avventuriero

come te?); quando si sarà avvicinato abbastanza da poterlo toccare, ecco, quello sarà il momento giusto per saltare...
Lancia 2 D. Se ottieni un punteggio minore o uguale all'Intelligenza, riesci a superare con un salto l'ondata di sangue e ossa e a metterti in salvo. Se il punteggio è maggiore dell'Intelligenza, sbagli il momento del salto e vieni trascinato giù dal ponte, per incontrare la morte nel burrone sottostante...
Vai al **430**.

369

(STREGONE) Srotoli il tappeto con una fretta disperata, quando il torrente di sangue è quasi su di te.
Hai il bianco amuleto di pietra che Augustus portava addosso? In questo caso, vai al **551**. Altrimenti non sarai in grado di far funzionare il tappeto neppure se sei riuscito a srotolarlo in tempo. Vieni trascinato giù dal ponte, rimanendo vittima del destino. I giocatori sopravvissuti (se ce ne sono) devono andare al **430**.

370

Il Signore degli Elfi diventa sempre più ansioso ed indeciso, e sembra non raccapezzarsi di fronte alla tua tattica. Infine, quando col lato esterno della tua forma-

zione raggiungi le sue pedine, egli ammette la sconfitta.
Raccogliendo i pezzi abbassa lo sguardo fiero e parla lentamente dicendo: «Mi hai messo nel sacco, mortale. L'hai spuntata. Passa pure dalla Foresta dei Rovi, se è veramente ciò che vuoi... sebbene tremendi e crudeli siano i pericoli che potrai incontrare. I Wadwo si aggirano tra i cespugli e gli Etaniesi col fiato grosso per la fame ti pedineranno durante la notte. Ti tedierei raccontandoti un decimo delle altre innumerevoli insidie che abbondano dietro i cespugli, quindi non occorre che menzioni gli Eidioloni e i Vermi e anche i Levrieri delle Nevi, che potrebbero scovarti. Neanche l'uomo più coraggioso dovrebbe sentirsi senza dignità, se il suo cuore ora venisse turbato. Nessun uomo onesto castigherebbe un compagno che scappasse da questa brughiera».
Scrolli le spalle, raccogliendo le tue cose. «Potrebbe anche darsi, ma non ho la facoltà di scelta. Grazie per la partita». Lanciando un'occhiata diffidente ai guerrieri Elfi in attesa, passi loro accanto ed entri nella Foresta dei Rovi.

Vai al **501**.

371

Dopo un po' scendi giù per le scale con tutta la cautela possibile. Ti ritrovi in un'enorme sala, con degli enormi pilastri di marmo e uno stravagante soffitto a volta che si perde in alto, nella buia foschia.

Continui a guardarti intorno, e mentre le luci della processione spariscono alla vista ti allontani nella direzione opposta.

Vai al **547**.

372

(STREGONE) Gli occhi di Augustus si appannano quando l'incantesimo fa effetto. È un uomo dalla volontà forte, e avverti che si sta sforzando con ogni mezzo per liberarsi del tuo comando. Non perdi tempo a dirgli di disperdere l'Elemento della Natura. La sua faccia si contorce, e digrigna i denti per lo sforzo di resisterti, ma solleva comunque il braccio e grida «*Svanisci!*»

Guardi verso il punto in cui l'enorme pugno dell'Elemento della Natura si agitava sopra la nave... incredibile! Non c'è più traccia di lui. Neppure una lieve increspatura rimane sulla superficie dell'acqua per indicare che si trovava lì.

Sopra di te Augustus grugnisce quando finalmente si libera dall'effetto di Asservimento.

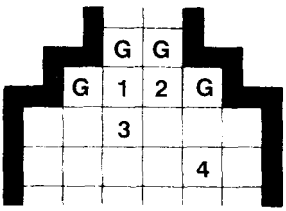
Vai al **328**.

373

(STREGONE) Augustus aveva addosso un amuleto bianco di pietra, che probabilmente era il talismano che usava per controllare il volo del tappeto. Ma possiedi tale amuleto? Se sì, vai al **23**. Se l'hai lasciato cadere assieme al corpo, vai al **287**.

374

Le tue truppe cercano di penetrare nello spiegamento dell'orda di scheletri, in modo che tu possa raggiungere il Re Stregone. Ma i nemici si accorgono del piano le guardie scelte avanzano in prima linea per intercettarvi. Per raggiungere il Re Stregone devi prima vincere le guardie:



Guardie Scheletriche

Combattività: 9			Danno: 2 D	
Energia Mentale: 9			Intelligenza: 9	
Protezione: 3				
Energia Vitale:	*prima*	21	*terza*	21
	seconda	21	*quarta*	21

A causa della mischia che si accende tutt'intorno, non c'è spazio per la *fuga*. Se guadagni terreno o uccidi le guardie, vai al **300**.

375

Rimani come trasognato, ma allo stesso tempo irremovibile, di fronte a ciò che ha tutta l'aria di essere una morte certa. Il colpo fatale discende. Per un attimo ti vedi sdoppiato, poi...

Hai affrontato la paura della morte che avevi dentro di te, e l'hai superata! La tua Combattività aumenta di 1 punto, e il guadagno è permanente. Ora hai in mano una scimitarra d'argento ossidato: l'arma del tuo *doppelgänger*. Delle incisioni sulla lama la identificano come Shadowcleaver. Tienila, se vuoi.
Sentendo un ruggito proveniente dall'alto, nell'oscurità, pensi che qualcuno sia seccato per il ritardo del cerimoniale. Non hai nessuna intenzione di sapere di chi o di cosa si tratta, quindi ti volti e ti allontani dalla parte opposta.

Vai al **547**.

376

Con che oggetto vuoi provare? Con un crocifisso d'argento (vai al **189**), con il fodero di Blood Sword (vai al **227**) o con due gioielli blu (vai al **323**)?

377

Chinandoti per evitare le eventuali frecce, ti butti verso la porta. L'hai quasi raggiunta quando il pavimento sembra aprirsi sotto di te. Cadi in una trappola segreta e precipiti in basso (in un gioco di squadra i primi *due* giocatori in ordine di combattimento cadono nella trappola).
Se nel gruppo ci sono solo uno o due giocatori, vai al **213**. Se qualche giocatore è rimasto nella stanza, vai al **39**.

378

(GUERRIERO) Sfoderi lentamente la spada e la punti contro Augustus, piegando la lama in modo che possa vederne il filo affilatissimo. «Mi basta tagliare il tappeto in due, per vedere come sei bravo a fare un salto di migliaia di metri» dici.
«Stai bluffando» dice lui, ma senza riuscire a mascherare l'irrequietezza. «Anche tu moriresti!»
Ti sta dando del gradasso; cosa intendi fare? Se sei deciso a ridurre a brandelli il tappeto, vai al **402**. Se vuoi attaccare Augustus, vai al **522**. Se ti arrendi, vai al **44**.

379

(LADRO) Sai che il tuo piano è rischioso, ma cos'è la vita senza un pizzico di rischio, dopo tutto? Afferri strettamente un filo del tappeto, respiri profondamente...
... e salti nello spazio!
Il tappeto comincia a disfarsi, man mano che il filo si svolge, ma in compenso stai scendendo verso terra a velocità abbastanza ridotta (i tuoi compagni, se ce ne sono, seguono il tuo esempio e si lasciano cadere aggrappati ognuno a un filo, piuttosto che restare sul tappeto che diventa sempre più piccolo).
La banchisa di ghiaccio si avvicina velocemente. Devi lasciarti andare. Tira 2 Dadi per valutare l'impatto. Se ottieni un punteggio minore o uguale all'Intelligenza (ogni giocatore lancia i Dadi per conto suo, chiaramente), quando atterri sul ghiaccio perdi Energia Vi-

tale pari a 1 D. Se ottieni un numero maggiore dell'Intelligenza perdi 2 D di Energia Vitale. In questo caso l'armatura non offre protezione.
Se sopravvivi alla caduta, vai al **344**.

380

Il fischio si fa sempre più acuto fino ad essere quasi insopportabile. Diventa uno stridio fastidiosissimo. Ti copri le orecchie, ma il rumore ti penetra nel cervello come un ago.
Improvvisamente il fischio si trasforma in un sordo lamento, che ha tutta l'aria di essere il respiro di qualcuno. Poi un movimento che attraversa le pareti ti avverte che non sei più solo: le ombre intense si sono materializzate, ed ora scendono verso di te come un gigantesco pipistrello.
Una voce flebile riempie la stanza facendosi beffe di te. «Fin qui sei arrivato! Fin qui! Ma ora devi guardare il volto dell'Ombra, quell'ombra da tutti temuta... Umborus, fatti avanti per uccidere in nome del tuo maestro!»
Un alto, informe blocco di ombre giganteggia innanzi a te. Ha degli occhi che saettano come lampi lontani nascosti dietro scure nubi di tempesta. Artigli impla-

cabili, coltelli maculati di nero, vengono estratti apposta per te.
Se qualcuno possiede Shadowcleaver, vai al **34**. Se nessuno ha quest'arma, vai al **532**.

381

(LADRO) Il ponte che appare e scompare è già un problema abbastanza serio, anche senza i teschi di cristallo che ora ti sfiorano cercando di farti perdere l'equilibrio. Forse la soluzione consiste nel risolvere un problema sfruttando l'altro. Con una mossa rapida afferri uno dei teschi più vicini, in modo da aggrapparti e rimanere appeso: la sua energia occulta è appena sufficiente a farvi volare entrambi, ma comunque l'oggetto si muove zigzagando all'impazzata verso l'edificio dall'altra parte del ponte. Immediatamente prima che il teschio vada a sfracellarsi contro la parete, frantumandosi in migliaia di frammenti, allenti la stretta e cadi rotolando proprio davanti al portone.
Se c'è qualcun altro che deve attraversare, deve andare al **240**. Se tutti i sopravvissuti sono passati, vai al **35**.

382

No, non riesci proprio a capire il perché di questa strana sensazione a proposito della casupola, ma rimani guardingo e turbato quando la porta si apre completamente per rivelare una figura seduta nella semioscurità dell'interno.

Vai al **256**.

383

(SAGGIO) Oh, no! La tua massa corporea è aumentata troppo velocemente e cominci a cadere a velocità allarmante! Piombi sul ghiaccio, e tutti i giocatori che erano sul tappeto perdono Energia Vitale pari a 4 D (senza Protezione). Vieni catapultato a terra, e il tappeto rimbalza in alto, tornando all'altezza originale.
Se sei sopravvissuto, vai al **344**.

384

Il Signore degli Elfi è tentato dalla tua proposta. Come la maggior parte delle creature del regno delle fate, gli Elfi sono affascinati da giochi ed enigmi. Gli altri Elfi abbassano gli archi mentre prepari velocemente i pezzi.
Il Signore degli Elfi siede a terra sulla neve e gira la scacchiera. «Tu prenderai i neri» dice, «io i bianchi». Grugnisci, non essendo in condizione di reagire, ma la scelta del colore è una sua prerogativa dato che è lui lo sfidante, dopo tutto. Aspetta che ti sia seduto di fronte a lui, poi fa la sua prima mossa.
Decidi chi gioca contro di lui. Se un Ladro vuole provare a giocare con l'inganno, vai al **296**. Se decidi di giocare pulito (*solo* i Ladri hanno la possibilità di ingannare!), vai al **546**.

385

La lastra continua la sua discesa per qualche tempo, poi si ferma. Ora i giocatori sulla pietra non possono più tornare su per aiutare i loro compagni, dato che la

distanza che vi separa dalla stanza di partenza è fuori portata perfino per Liberazione. Comunque, se un Saggio vuole Levitare, può provarci andando *o* al **512** *o* al **356**. Se sulla lastra non c'è un Saggio (o se il Saggio non vuole usare Levitazione), vai al **450**.

386

(STREGONE) La tua mente viene proiettata nel futuro: miriadi di possibilità ti scorrono davanti sotto forma di immagini scintillanti. [*Improvvisamente le immagini si fermano e tu ti ritrovi a fissare momentaneamente la faccia sprezzante di un mostro scheletrico. La creatura cerca lentamente di raggiungerti con le sue dita scarne, e qualcosa ti dice che la morte si cela in quelle dita...*]

Poi l'immagine svanisce e ti ritrovi a fissare il fascio di luce blu che si fa sempre più vicino. Hai appena il tempo di ritirarti fuori dalla radura prima che il lampo colpisca il terreno.

Vai al **397**.

387

Il boia crolla al suolo con uno svolazzo del suo mantello nero. Quando con un calcio sposti l'indumento non trovi nulla, se non un mucchio di ceneri bianche. Le creature dal manto funebre attorno alla bara del tuo compagno sgusciano nell'ombra e scompaiono... mentre il tuo compagno, con un gemito, riprende i sensi! Spogliandosi del sudario che gli copriva il corpo, scende dalla bara. Restituiscigli il suo Foglio d'I-

dentità. Sei pieno di gioia per il suo miracoloso ritorno, ma non ti è dato molto tempo per rallegrarti. Un grido tale da far gelare il sangue echeggia nell'oscurità: subito indietreggiate e vi dirigete dalla parte opposta.

Vai al **547**.

388

(Questo paragrafo è riservato al giocatore di guardia.) [*Penetri nella tetra oscurità della foresta, ma non riesci a vedere nulla che possa aver impaurito l'animale. Torni nella radura, camminando fino agli alberi, ma proprio mentre li raggiungi senti un respiro freddo sul collo e, voltandoti, ti trovi faccia a faccia col Cacciatore all'Agguato! Le sue dita ossute si chiudono attorno al tuo collo mentre ti sfugge un ultimo grido disperato... sei morto, non c'è niente da fare. Passa il libro al compagno (o ai compagni) sopravvissuti e digli di andare al* **67**.]

389

Provi a pensare ad altri modi per scendere, ma non te ne viene in mente nessuno. Ti rendi conto di essere definitivamente intrappolato sul tappeto. Il vento ghiacciato ulula senza sosta, e tu sai che fra poche ore morirai assiderato. Questa è la fine della tua avventura.

Il macabro boia tiene alta la falce in segno di trionfo. Poi, tra scoppi di risa tremende che si levano dalla sua gola putrefatta, svanisce nella nebbia; e la nebbia è anche tutto ciò che rimane del tuo compagno. (Il giocatore che svanisce adesso può svolgere il ruolo degli avversari. Comunque, per il momento, potete conservare il suo Foglio d'Identità.)

Guardi i banchi di nebbia che vanno scomparendo, poi scacci dalla mente i tristi pensieri e ti metti in marcia. Entri in una galleria lunga e silenziosa. Guardando alla tua destra, trovi una fila di enormi specchi appesi lungo le pareti. Vedi la tua immagine riflessa negli specchi, ed anche le immagini di bizzarri ritratti che danno l'impressione di essere appesi sulla parete di sinistra. Comunque, quando ti volti per guardare la parete di sinistra, vedi che lì *ci sono altri specchi*, i quali evidentemente riflettono una fila di ritratti posti sulla parete di *destra*. Tutto ciò ti sconcerta, e serve solo a disturbare ancor più i tuoi pensieri già agitati. Dopo molto tempo raggiungi la fine della galleria: qui essa si interseca con un altro passaggio. La galleria è a un livello superiore rispetto al passaggio, che può esser raggiunto scendendo una lunga rampa di scale. Guardando giù, ai piedi della scala, vedi passare una specie di stranissima processione: delle figure incappucciate, che reggono grandi candele blu, portano dentro una bara un corpo avvolto in un sudario. Camminano lungo il passaggio con passo lento e silenzioso.

Se scendi per la scala per dare un'occhiata più da vicino, vai al **177**. Se aspetti nell'ombra finché passano, vai al **500**.

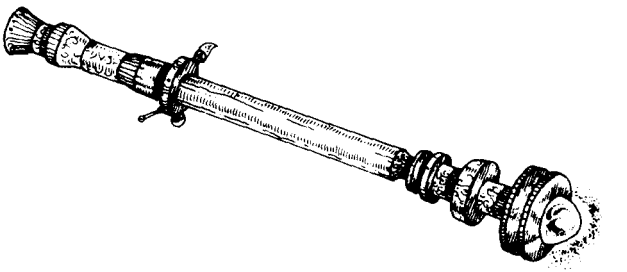
391

(SAGGIO) Con l'aiuto della tua Vista Paranormale vedi chiaramente quando le pietre si formano o svaniscono: ciò ti aiuta in qualche modo ad anticipare la posizione del piede. I teschi cristallini, comunque, stanno ancora cercando di farti cadere dal ponte. Per determinare se riesci ad attraversare senza inconvenienti, cerca di ottenere un punteggio uguale o minore all'Intelligenza con un lancio di 2 D - 1. Se sbagli, trovi la morte nel cortile sottostante. Se ci riesci, raggiungi l'altra parte sano e salvo.

Dopo aver stabilito se sei riuscito ad attraversare, vedi se qualcuno dei tuoi compagni deve ancora attraversare e mandalo al **240**. Se tutti i giocatori sono dall'altra parte, vai al **35**.

392

Avanzi a grandi passi sul ponte. Vuoi far affidamento sulla scherma o sull'astuzia per sconfiggere i Silfi? Se decidi di usare la spada, vai al **100**. Se preferisci usare l'astuzia, vai al **123**.



393

Il Re Stregone ha convocato una vasta orda di guerrieri Zombi per distruggerti. Minuto dopo minuto, rinforzi sempre più numerosi escono dalla terra per unirsi ai loro ranghi. Data la schiacciante disparità di forze, la tua piccola banda di coraggiosi non ha alcuna speranza. Gli scheletri avanzano con ghigni tremendi, obbligandovi a indietreggiare fino al muro dell'arena. Ti guardi alle spalle, cercando disperatamente una via per ritirarti, ma la parete che vi separa dalla gradinata è troppo ripida. Anche se riusciste ad arrampicarvi, le punte affilate e arrugginite poste sul bordo della gradinata vi impedirebbero di fuggire.

La prima linea dell'esercito scheletrico sfonda le vostre truppe e ti raggiunge. Affronti le loro lance con coraggiosa risolutezza, ma ormai è tempo di morire...

394

Abbandoni Varadaxor al destino che la Signora gli ha preparato, qualunque esso sia, e fili via dalla torre. Il Guerriero della squadra dovrà sottrarre 150 punti dalla gratifica di fine avventura per questo ignobile atto. Non ti va l'idea di dover spiegare agli abitanti del villaggio cos'è successo al vecchio, quindi punti direttamente ad est e ti dirigi verso la costa.

Vai al **116**.

395

«Il Regno di Wyrd» dice scuotendo il capo a destra e a sinistra con aria canzonatoria. «Non c'è alcuna possibilità di raggiungerlo fino alla prossima primavera. Il tratto di mare che lo circonda sarà una banchisa di ghiaccio in questo periodo dell'anno. Certo, potresti andare a nord e attraversarla a *piedi*, se proprio vuoi. Ha, ha, ha». Sputa in un rigagnolo e si allontana tra la folla.

Ti trovi di fronte a una taverna chiamata la "Taverna delle Ossa di Ulrik". Se vuoi entrare, vai al **17**. Se preferisci incamminarti a est, verso Harbour Lane, vai al **306**.

396

(Assicurati di aver preso nota del numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Devi lanciare 1 D per sapere quale dei vari doni elargiti dalla sfera è destinato a te.

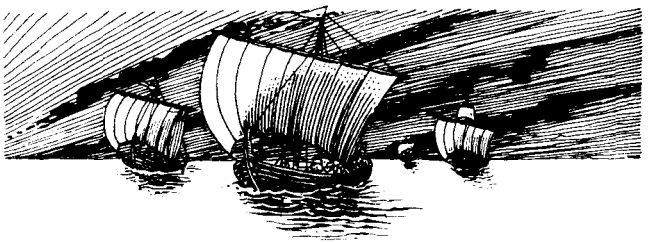
1 *Vita*	Fa resuscitare un compagno ucciso, ma solo in presenza del suo corpo. Il numero di Energia Vitale che il compagno ha al suo ritorno in vita è determinato dal lancio di 1 D.
2 *Salute*	Ogni giocatore ferito guadagna 2 D di Energia Vitale.
3 *Forza*	Un giocatore (determinato dal numero più alto ottenuto col lancio di 1 D, se la squadra è costituita da più di un giocatore) guadagna 1 punto permanente di Combattività.
4 *Intelligenza*	Un giocatore guadagna permanentemente 1 punto di Intelligenza.
5 *Talento*	Un giocatore guadagna permanentemente 1 punto di Energia Mentale.
6 *Maledizione*	Ogni giocatore della squadra perde permanentemente un punto di una caratteristica (a sua scelta).

Dopo aver elargito il dono la sfera svanisce. Torna al paragrafo da cui provieni.

397

Celato nel sottobosco che circonda la radura, osservi il fascio di luce che piomba attraverso gli alberi fino

al centro della radura ed esplode in una pioggia di scintille blu. Raggiunto il massimo grado d'intensità il fischio s'interrompe immediatamente, mentre ora senti un sibilo, proveniente dal luogo in cui si alza una sorta di leggero vapore, proprio dove il lampo ha colpito. In mezzo al vapore vedi una pietra nera, che improvvisamente si schiude come un uovo. Ne esce qualcosa di scuro, come una pozzanghera d'ombra. Poi una figura gobba si alza dall'ombra, come se prendesse forma dal terreno. È uno scheletro vestito con abiti sbrindellati. I suoi occhi sono lucenti cristalli blu. Sembra annusare l'aria mentre si guarda intorno. Se un Saggio vuole tentare di Esorcizzarlo, vai al **131**. Se un Saggio e/o un Ladro desidera tirargli una freccia, vai al **491**. Se uno Stregone vuole fare un incantesimo, vai al **68**. Se vuoi solo sgusciare via senza attirare la sua attenzione, vai al **492**.



398

Appena apri la porta delle torce magiche si accendono sulle pareti. L'intero pavimento di questa stanza quadrata è coperto da caselle bianche e nere, come una

scacchiera. Uno scrigno di bronzo è posto su un piedistallo di pietra al centro della stanza.
Se nella squadra c'è uno Stregone, e vorrebbe provare a fare qualcosa, vai al **192**. Se un Saggio vuole tentare qualcosa, vai al **494**. Se ci sono *sia* un Guerriero *sia* un Ladro che vorrebbero provare a fare qualcosa, vadano al **569**. Altrimenti potresti semplicemente camminare fino allo scrigno (vai al **331**) o ancora lasciare la stanza per provare con l'altra porta (vai al **200**). Ancora, tutto considerato, potresti lasciare la torre (vai al **406**).

399

Un drappo di pelliccia è appeso davanti alla stretta imboccatura della caverna, e lascia sfuggire la luce solo da una fessura. La luce si riflette sulla neve come una lama lucente, indicandoti la strada per metterti in salvo. Almeno la luce e la piccola apertura della caverna ti daranno un leggero vantaggio sui diabolici cani da caccia...
Tutti questi pensieri svaniscono appena ti tuffi nell'entrata della caverna: dietro il drappo di pelliccia vedi qualcosa di assolutamente meraviglioso. C'è un enorme focolare, in cui, sopra un fuoco di ceppi scoppiettante, ribolle un'allettante pentola di stufato. Senti un odorino di carne arrostita, e una luce dorata brilla su bottiglie di vino e di idromele. Il tuo corpo, martoriato dal freddo, ora freme piacevolmente cominciando a riscaldarsi.

C'è una donna seduta su una sedia accanto al fuoco. Ti rivolge uno sguardo con un sorriso di benvenuto, e la luce del fuoco le fa brillare gli occhi. «Salve» dice. «Vieni dentro!»

Alzi la mano, per dirle di star zitta, e torni indietro all'entrata della grotta. Fuori non si sente nulla. I tuoi pensieri ti raffigurano l'immagine dei cani che attendono in sinistro silenzio, riuniti in branco attorno all'entrata della caverna. Ma quando scosti la pelliccia e guardi fuori vedi solo i fiocchi di neve che scendono lentamente nel silenzio della foresta.

«I lupi, o i cani, o di qualsiasi cosa si tratti» dice la donna, «non entreranno qui. Non penso che amino il caldo».

«Chi sei?» le chiedi, permettendole di farti strada accanto al fuoco. Il tuo istinto è di norma sempre sospettoso, ma sei davvero troppo stanco e infreddolito per restare guardingo anche adesso. Ti butti avidamente sul cibo e sulle bevande che la donna ti offre.

«È tempo di dormire» dice dolcemente. Benché non sia più molto giovane è una donna piacente. Trovi le sue parole confortanti, e gradualmente ti cullano nel sonno...

Senti le sue vecchie mani scure che ti posano addosso una coperta. Per un attimo ti sembra di vedere la sua faccia che ti guarda. Ora sembra più giovane, il suo volto radioso è colmo di dignità e saggezza. La sua tunica di bianco sciamito splende alla luce del fuoco...

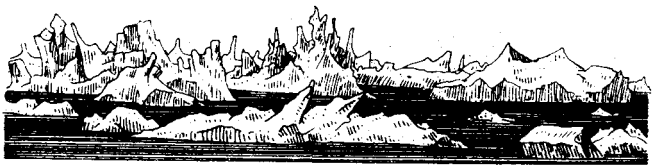
Vai al **403**.

400

Quando viene usata, l'ascia aggiunge 1 punto alla tua Combattività. Tieni presente che potresti già possedere un'altra arma magica, e che non puoi usarla assieme a quest'ascia nello stesso tempo!

L'ascia funziona solo per te, suo legittimo possessore. Se vieni ucciso, la prima persona che la tocca diventa il nuovo proprietario. In quel caso dille cosa fare. (Se tale giocatore è un Guerriero dovrà andare al **130**, dato che l'ascia agisce diversamente nelle mani di un Guerriero.)

Ora vai al **226**.



401

Porti agli occhi i due gioielli blu, aggrappandoti alla disperata speranza che ti procureranno una visione miracolosa, forse indicandoti qualche via di fuga. La speranza svanisce ben presto. I gioielli forniscono solo una visione distorta e sfumata dei massicci tentacoli che si sollevano per colpirti. Ogni giocatore perde Energia Vitale pari a 2 D nel momento che viene percosso con questa forza dirompente. I gioielli blu cadono sul ghiaccio e spariscono in una crepa, nel freddo mare sottostante.

Non c'è tempo per scappare. Devi combattere.

Vai al **457**.

402

(GUERRIERO) «Prima o poi tutti dobbiamo morire» replichi con indifferenza, abbassando ad un colpo la scimitarra in direzione del tappeto.
«No!» grida Augustus. «Ti porterò proprio sulle spiagge di Wyrd».
Sogghigni con disprezzo davanti alla sua codardia; tutti i maghi sono dei vigliacchi, si sa, ma Augustus merita sicuramente il primo posto. Tenendogli puntata la spada nella schiena, fai in modo che Augustus voli sulle nere spiagge del Regno di Wyrd. Una volta arrivati ti fa scendere, e in fretta riprende il volo: ben presto il tappeto sparisce all'orizzonte.

Vai al **117**.

403

Ti svegli di soprassalto. La donna se n'è andata. Non sei sicuro di quanto hai dormito, ma ti senti completamente rinvigorito. Se eri stato ferito, la tua Energia Vitale torna al punteggio normale.
Con lo spirito rianimato dal riposo raccogli le tue cose e ti prepari a ripartire. Insieme al resto, scopri che la donna ti ha lasciato un dono: una scatola d'ambra che contiene un acciarino. Se vuoi tenerla segnala sul Foglio d'Identità. Esci dalla caverna. Avresti detto che è l'alba, invece la foresta è sommersa in un tetro grigiore che non dà ragguagli sul passare del tempo. Nella pallida luce i cespugli sembrano infidi e funesti, mentre ti allontani dalla grotta con un certo rammarico e segui il sentiero verso nord.

Vai al **104**.

404

Lo spessore del ghiaccio sotto i tuoi piedi sembra assottigliarsi mentre ti avvicini alla costa. Intorno non c'è più nessuna delle alte punte di ghiaccio dalle forme bizzarre, e di tanto in tanto noti delle crepe che scendono fino al mare freddo e grigio.

Sei a poco più di un chilometro dalla costa quando individui una figura con indosso indumenti di pelliccia, distesa sul ghiaccio. Non si muove. Speravi di raggiungere la terraferma prima del calar della notte, ma se fai il giro lungo per vedere se lo sconosciuto è ancora vivo i tuoi piani andranno a monte.

Se vai ad assistere lo sconosciuto, vai al **465**. Se decidi che non puoi perdere tempo per qualcuno che probabilmente è già morto, vai al **365**.

405

Neanche l'intrepida Prima Legione dell'Impero di Selentium può sperare di vincere contro gli innumerevoli guerrieri Zombi che il Re Stregone ha convocato dall'oltretomba.

Fortunatamente sembra che la legione non debba combattere da sola: il Cuore dell'Ombra comincia a pulsare tra le tue mani, sprizzando sangue nero sulla sabbia ai tuoi piedi. Gradualmente il sangue comincia ad emettere un oscuro miasma, che si solidifica sotto forma di un esercito in livrea nera pesantemente armato. Il Battaglione dell'Ombra è sull'attenti, pronto a ricevere i tuoi comandi.

Prendi nota che hai il Battaglione dell'Ombra al tuo fianco. Cancella il Cuore dell'Ombra dal Foglio d'Identità, poi torna al **178**.

406

Una volta uscito dalla torre, Varadaxor affonda la mano nella borsa della sella e tira fuori un crocifisso d'argento. «Questa è una reliquia sacra» dice. «Contiene le ossa delle dita di Sant'Ashanax. Prendila, e possano i santi vegliare su di te durante il tuo viaggio». Accetti il dono. (Se nella squadra siete in più di uno, decidete tra di voi chi lo riceve.) Sorridendo teneramente a se stesso, il vecchio cavaliere cavalca verso il nord.

Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **286**. Altrimenti, vai al **444**.

407

(STREGONE) Guardi lo stupefacente flusso di pietre che si accendono e spengono, i teschi di cristallo che si stanno avvicinando in maniera allarmante, la raccapricciante altezza del salto... Ci sono troppe cose di

cui preoccuparsi. Così metti in opera immediatamente l'incantesimo di Liberazione, il quale trasporta tutta la squadra davanti al portone dell'edificio, al di là del precipizio.

Vai al **35**.

408

Il pannello si chiude proprio prima che l'essere ti raggiunga: vedi per un attimo la sua faccia nera e pustolosa, e poi lo senti ruggire con rabbia e picchiare con violenza sul pannello. Sorridi al pensiero di come l'hai scampata, ma improvvisamente il terreno ti si apre sotto i piedi e ruzzoli giù, in un canale in pendenza.

Atterri con un forte tonfo su una lastra di marmo, leggermente stordito ma per il resto incolume. Ti trovi in una stanza enorme e tremendamente fredda, illuminata da raggi di luce blu che inondano il luogo in cui giaci. Riesci a malapena a distinguere le pareti più lontane della stanza, ma ti accorgi che ci sono centinaia di lastre di pietra, allineate con precisione sul pavimento per tutta la lunghezza della sala. Ogni lastra ha circa tre metri di lato ed è separata dalla successiva da un vuoto di due metri. Nello spazio tra le lastre, il pavimento è coperto da una nebbia grigiastra. Una figura grigia e tenebrosa si muove tra le lastre, facendo oscillare lentamente un incensiere riccamente ornato. La nebbia viene emanata dall'incensiere e scende verso il pavimento. Quando la figura si avvicina ti accorgi che è un turiferaio che indossa una tunica di rigido

broccato, le cui maniche sporgono verso l'alto come ali. Porta in testa una mitra che tiene la sua faccia nell'ombra. Ogni tanto si china su una lastra e ne ispeziona attentamente la superficie, ma non riesci a vedere cosa guarda a causa dell'oscurità e della nebbia.
La lastra su cui ti trovi comincia improvvisamente ad affondare. Tutti i giocatori devono decidere se saltare sul pavimento immerso nella nebbia o se restare sulla lastra per vedere dove porta. Non sei in grado di consultarti con i tuoi compagni (se ce ne sono). Quando ogni giocatore ha scritto se vuole scendere dalla lastra o rimanerci sopra, vai al **60**.

409

(LADRO) Sei rinomato per la tua agilità come per la prontezza di pensiero. Quale delle due qualità ti salverà ora? L'agilità (vai al **368**) o la prontezza di pensiero (vai al **112**)?

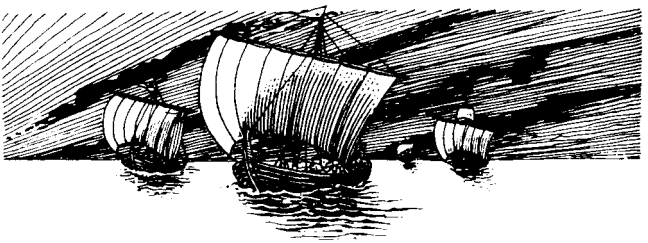
410

Le fauci scheletriche si spalancano, e senti una voce agghiacciante che giunge in risposta alla tua domanda. «Il Mago Tor mi ha mandato: lui che appartiene al vero e legittimo lignaggio di Tor. Lui che scampò al Blasting. Ora ti sta cercando per ucciderti. Solo per mezzo mio puoi sperare di mutare il tuo destino...»
Se gli chiedi come puoi mutare il tuo destino, vai al **158**. Se non vuoi attardarti oltre e lo uccidi subito, vai al **303**.

411

Avanzi verso l'arcata. Improvvisamente una voce flebile e acuta ti chiama, disturbando l'assoluto silenzio della Cattedrale della Morte. Guardi in alto, verso il Faltyn appeso nella gabbia. «*Aspetta!*» grida la creatura debolmente. «*Liberami e io ti aiuterò*».

Se acconsenti a liberarlo, vai al **314**. Se lo ignori e passi attraverso l'arcata, vai al **40**.



412

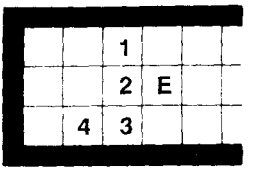
Grazie alla forza del Saggio la potenza della spaventosa tenebra viene neutralizzata. Rimani un attimo in silenzio. Potrebbe veramente darsi che, come insegnano i Saggi, tra tutti i poteri delle Terre Centrali nessuno possa eguagliare i misteri della mente umana.

L'alba screzia il cielo con una fredda luce grigia. I giocatori che hanno provviste possono consumare una razione giornaliera per far colazione. I giocatori che non hanno provviste possono chiederle ai compagni, oppure restano affamati perdendo 1 punto di Energia Vitale.

Vai al **422**.

413

La creatura spaventosa si avvicina per combatterti, farfugliando qualcosa con gioia al pensiero di lacerarti le carni.



Ellesgaunt

Combattività: 7	Danno: 2 D + 3
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 35	Protezione: 3

Se vinci e ci sono altri giocatori dietro la porta, vai al **342**. Se vinci e nessun giocatore si era buttato dietro la porta, vai al **223**. Se perdi, ma ci sono ancora altri giocatori vivi (dietro la porta), devono andare al **540**.

414

Inorridito, guardi in faccia il tuo inseguitore. È il tuo antico compagno, perduto dopo l'attacco del boia. Ma non ha gentili parole di saluto, né alcun sorriso amichevole... solo il ghigno forzato dei Morti Viventi. È uno Zombi dagli occhi fissi e con la pelle color cenere, che ora avanza a grandi passi per attaccarti: uno Zombi formato dal corpo del tuo vecchio amico!

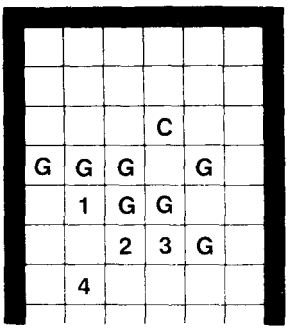
Vai al **360**.

415

(STREGONE) Che incantesimo intendi usare? Il Terribile Tocco (vai al **173**), Occhio di Tigre (vai all'**82**) o Liberazione (vai al **215**)?

416

Non hai intenzione di cimentarti in un combattimento con questo sconsiderato ubriacone. Vedendo che non accetti la sfida, lui ti fissa per un attimo confuso ed arrabbiato, poi si rivolge urlando ai suoi. Questi si alzano dai tavoli, guardandoti torvo, e avanzano brandendo le asce.



Capotribù

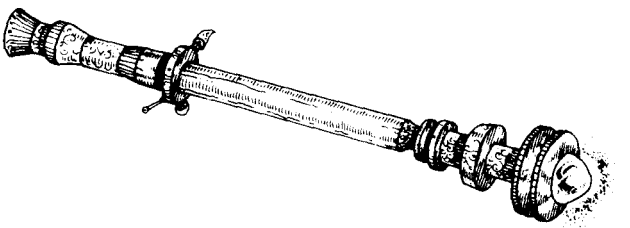
Combattività: 8
Energia Mentale: 6
Energia Vitale: 30

Danno: 2 D + 1
Intelligenza: 7
Protezione: 1

Guerrieri

Combattività: 8			Danno: 1 D + 2	
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 6	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	18	*quinto*	18
	secondo	18	*sesto*	18
	terzo	18	*settimo*	18
	quarto	18		

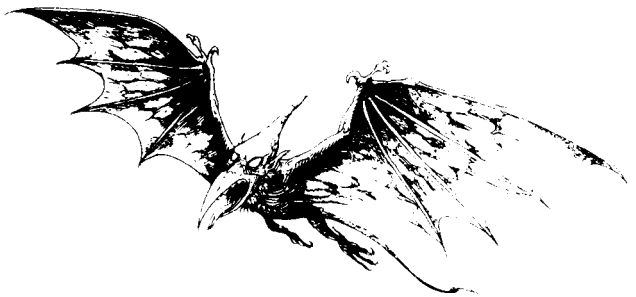
Da un rapido esame della sala ti accorgi che non c'è via di scampo. Se vinci, vai al **334**.



417

Avanzi a grandi passi sulla passerella della più vicina baleniera, la *Bestia in Missione*. L'equipaggio ti guarda di traverso mentre cammini sul ponte unto di grasso di balena, scivolando leggermente. Il capitano, la cui faccia sembra essere stata schiacciata da una parte, tanto da avere l'aspetto di un melone ammaccato, ti viene incontro con un'andatura zoppicante. Ti scruta dall'alto in basso con occhi che sembrano ardere di una strana luce. «Oh, sì» ringhia. «Tu vai bene per la caccia alle balene, non ne dubito. Vieni con me che ti arruolo». Indica la sua cabina e tu lo segui in quella

direzione. Gesticola con evidente soddisfazione verso la stiva mentre ci passate accanto. «Laggiù immagazziniamo la carne e le ossa» dice ridacchiando. «Dopo aver bollito il grasso e aver fatto la salatura di ciò che è commestibile. Ben presto imparerai che le corde...» Se in precedenza ti eri battuto con Jadhak lo Sfregiato ed eri fuggito, vai al **250**. Se l'avevi ucciso o non l'avevi mai incontrato, vai al **473**.



418

La scena comincia con la rappresentazione di un tempo mitologico, di quando il mondo intero era sommerso; un effetto che i burattinai ottengono facendo ondeggiare delle strisce di seta verde e azzurra davanti al baraccone. Nella rappresentazione, la gente vive sott'acqua come i pesci. Poi il salvatore scende dal cielo e prosciuga il mondo (la seta viene tirata via). Ma c'è ancora acqua sopra il mondo, che cade dal cielo in torrenti, e quando il salvatore si accorge di questo stato di cose, colloca un grosso tappo per evitare che il

mondo venga inondato di nuovo. Dei sottili nastri di seta mostrano che soltanto un filo d'acqua ora sfugge nel mondo - le piogge stagionali che il salvatore, nella sua saggezza, ha permesso.
Dopo che il salvatore se n'è andato, cinque nobili appaiono nel regno acquatico sopra il cielo. Ognuno indossa un mantello dai colori brillanti. Si chinano risolutamente sul tappo, ma per quanto si sforzino, non riescono a smuoverlo e ad allagare nuovamente il mondo. Ora intervengono i loro agenti terreni, rappresentati in fondo al palco da alcune marionette intente a dare strattoni alle corde appese all'enorme tappo. A questo punto entra in scena l'eroe popolare. È un menestrello viandante che sta cercando una spada leggendaria con la quale riuscirà a sbarazzarsi dei cinque nobili. La marionetta laccata salta avanti e indietro sul palcoscenico, ma ogni volta che è sul punto di trovare la spada, gli spettatori la avvertono con alte grida che gli agenti stanno per tirare giù il tappo. Invariabilmente l'eroe si precipita verso le corde per evitare che ciò succeda, ma di conseguenza perde l'opportunità di trovare la spada.
Alla fine uno dei nobili che stanno in cielo, quello dal mantello blu, manda nel mondo due uomini che indossano pellicce di lupo. Cadono su un suonatore d'arpa e lo ammazzano mentre dorme. E questo avvenimento sembra segnare la fine della rappresentazione. La burattinaia, che ora ti accorgi essere una vecchia magra dal sorriso leggermente divertito, comincia a mettere via tutto il suo armamentario mentre l'auditorio applaude e lancia monete.

Se ora che la rappresentazione è finita vuoi fare una passeggiata, vai al **306**. Se vuoi parlare con la burattinaia, vai al **79**.

419

Stai fluttuando in un vuoto atemporale. Lo spazio eterno ti circonda - qualcosa senza profondità, colore o forma. Non c'è alcun suono.

Per quanto tempo sei rimasto qui? Il tempo non significa nulla nel vuoto assoluto, ma le tue ultime memorie di mortale sono quelle di aver abbandonato il fodero ingioiellato di Blood Sword.

L'immagine ingigantita del fodero fluttua di fronte a te sullo sfondo dell'oscurità. Risate di scherno echeggiano tutt'intorno, riempiendo gradualmente il vuoto con un vago senso di tempo e di spazio.

L'immagine della spada perduta sparisce. Appaiono cinque signori maestosi - enormi e potenti. La loro presenza è opprimente. Irradiano luce. Ognuno è vestito con una tunica in tinta unita, e il colore risplende talmente nella sua tonalità più intensa che la tua visione si distorce e ondeggia. Da una parte vedi un signore dal colore scarlatto, dall'altra uno di un blu ceruleo. Un terzo è vestito di verde smeraldo, un altro è dorato. E l'ultimo dei terribili signori è ammantato di un bianco scintillante.

Parla il signore dal manto rosso. «Il luogo in cui le voci mortali, benché di forti signori, parlarono a chi plasmò il fato umano, quel luogo fu chiamato nella lingua mortale: Spyte».

«Le mura di Spyte torreggiavano alte» continua il signore in blu, «poiché non era ancora il tempo in cui i feudi dovevano distruggere le sacre chiavi, né il tempo in cui le fiamme divoratrici dovevano mettere a dura prova i baluardi».
«Ciò durò a lungo» dice il signore in verde. «Quelli che potevano parlare della Mezza-Terra resero noto il loro sapere a orecchie mortali. Parole mortali, sebbene quelle dei signori fossero per la maggior parte sagge, vennero reputate di spiaggia in spiaggia come comandi da osservare».
È la volta di quello dorato. «Il mostro brutale che vive nelle oscurità delle viscere allora si agitò: è la creatura maledetta, che porta alla guerra chi si è giurato fratellanza, per quell'odio diabolico che divora dall'interno».
«Da tre ventine, ora soltanto cinque aspettano il giorno che verrà» pronuncia il bianco. Le immagini si fanno più fosche. «Da questo posto funesto ce ne dobbiamo andare, e tornare nella terra dei mortali. Nulla nelle terre centrali ora si oppone a noi...»
I cinque signori svaniscono, e tu vieni lasciato solo nel vuoto.

420

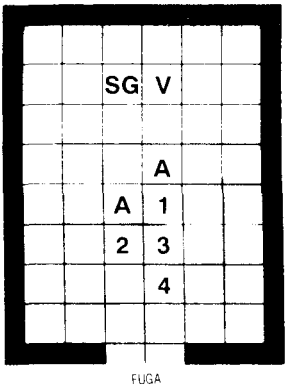
Ti svegli con un grido strozzato: sei completamente bagnato da un sudore freddo e appiccicaticcio. Guardandoti attorno vedi che la radura è vuota, ci sono solo i cadaveri che fissano con occhi spenti la pallida sfera

della Luna Blu, che ora è sul punto di calare a sud-est, sulle alte conifere. L'incubo era davvero un sogno, dunque, ma il tuo corpo è ancora dolorante per le ferite che lo zombi ti ha inflitto.

Vai al **539**.

421

Una rabbia violenta le balena negli occhi. «*E così sia!*» ringhia telepaticamente. Le due armature vuote accanto al suo trono alzano improvvisamente le lance, poi si avvicinano con passi metallici per attaccarti.



Armature

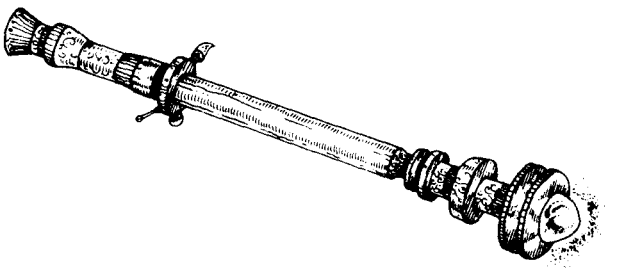
Combattività: 7 Danno: 3 D
Energia Mentale: 9 Intelligenza: 4
Protezione: 5
Energia Vitale: *prima* 21 *seconda* 21

Varadaxor non si può muovere. E neppure la Signora

in Grigio, ma anche se sei in grado di fare incantesimi e di colpirla, lei è ben difesa dalle guardie magiche.

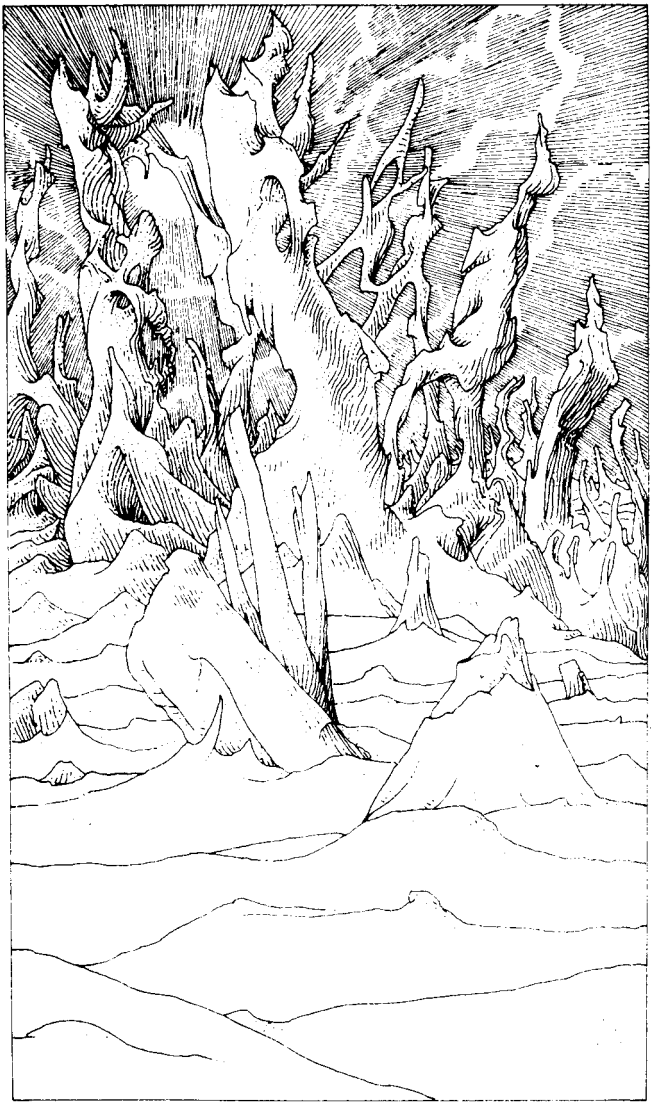
La Signora in Grigio
Energia Mentale: 9
Energia Vitale: 20
Protezione: 4

Se usi *qualsiasi* incantesimo contro di lei, vai immediatamente al **514**. Se la uccidi, vai al **9**. Se *fuggi*, vai al **193**.



422

Se ti aspettavi che la superficie gelata del Mare Mistrale fosse liscia e tranquilla, ti accorgi ben presto di essere in errore. È un'estensione ondulata e piena di crateri, di un ghiaccio duro e grigio come il ferro. Un manto di neve sfavillante ricopre il paesaggio marino solidificato, e qua e là il ghiaccio ha formato alte torri e montagne erose dal vento. Questo vento, pungente e persistente, incalza dal nord, entrandoti nei vestiti e gelandoti fino al midollo.



Passano i giorni e le notti, e tu cammini faticosamente, ormai sempre più vicino alla meta. Di giorno ti senti sospeso come un granello di polvere in un'inesorabile luce bianca, che si trasforma in un vuoto illimitato durante la notte. Trascorri in tutto tre giorni sul ghiaccio... e il freddo esige il suo tributo. Ogni giocatore perde 5 punti di Energia Vitale *ogni giorno*, con le seguenti varianti:

perdi 1 punto in meno al giorno se indossi un mantello di pelliccia;
perdi 1 punto in meno al giorno se hai provviste;
perdi 1 punto in meno al giorno se hai un sacco a pelo;
perdi 1 punto in meno al giorno se la squadra possiede un braciere.

Inoltre, i giocatori che non indossano guanti soffrono di congelamento e devono sottrarre 1 punto dalla Combattività per il resto dell'avventura.
Tutti i giocatori che sopravvivono alla prova dei tre giorni alla fine intravedono la terraferma: è la costa di Wyrd.

Vai al **404**.

423

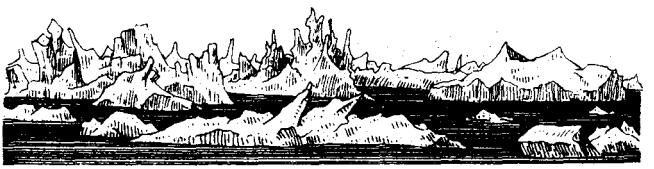
(STREGONE) Le caselle bianche del pavimento risplendono intensamente di energia magica. Per precauzione decidi di evitarle mentre ti incammini fino allo scrigno e ne sollevi il coperchio.

Vai al **294**.

424

Stai volando a un migliaio di metri sopra il mare. Le barche dei pescatori non sono più grandi di minuscole macchioline. «In condizioni normali avresti impiegato parecchi giorni per arrivare a Wyrd» dice Augustus, «invece in questo modo raggiungerai la tua destinazione in poche ore». Grida esultante, mentre il vento gli solleva il mantello all'indietro e sfrecciate sul mare a una velocità sempre maggiore. Ti rannicchi più che puoi. A dispetto dell'eccitazione del volo, il vento ti gela fino al midollo. Ben presto vedi un bianco splendore di luce sprigionarsi dalla banchisa di ghiaccio che copre l'oceano del nord. Ad ovest puoi individuare la sottile linea grigia della costa. Ora vedi enormi iceberg alla deriva sull'acqua e non riesci a staccare gli occhi dalla meraviglia del mare azzurro. Augustus mormora qualcosa e tocca il suo bianco amuleto di pietra. Il tappeto fa una brusca virata a est.

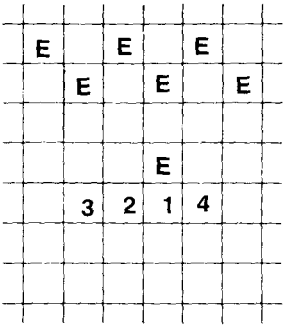
Vuoi lamentarti per l'improvviso cambio di direzione? In questo caso, vai al **16**. Se preferisci ignorare il tutto, vai al **65**.



425

Gli Elfi sono decisi a non lasciarti usare il sentiero che attraversa la Foresta dei Rovi. Avanzano sorridendo

trucemente, mentre ti prepari a combattere.



Elfi

Combattività: 8 Danno: 1 D + 1
Energia Mentale: 8 Intelligenza: 8
Protezione: 1

Energia Vitale:				
primo	22	*quinto*	22
secondo	22	*sesto*	22
terzo	22	*settimo*	22
quarto	22		

Nota: se un giocatore possiede il crocifisso di Sant'Ashanax, gli Elfi saranno incapaci di *muoversi* in *una* qualsiasi delle caselle adiacenti a un giocatore (a sua scelta). Ciò rappresenta il fatto che egli può mostrare il crocifisso agli Elfi i quali, essendo senz'anima, devono ritirarsi. Il giocatore deve decidere all'inizio di ogni Tempo su *quale* delle caselle a lui adiacenti sta puntando il crocifisso per la durata di quel Tempo. Può anche usare il crocifisso per obbligare un Elfo, verso il quale si *muove*, a ritirarsi di una casella.

In tutti i Tempi in cui un Elfo non è adiacente a un

avversario, l'Elfo *tira* una freccia che corrisponde esattamente al *tiro a distanza* di un Saggio o di un Ladro e richiede lo stesso lancio di 2 D per ottenere un numero inferiore o uguale alla Combattività. Una freccia tirata da un Elfo, comunque, infligge un danno corrispondente a una perdita di Energia Vitale di 1 D+1 (meno la Protezione, chiaramente), se colpisce il bersaglio.
Non ritieni opportuno tentare di scappare dagli Elfi; presumibilmente conoscono tutti i sentieri della foresta e ti scoverebbero subito per colpirti con le loro frecce.

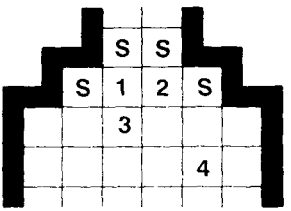
Se vinci, vai al **289**.

426

Ti nascondi nell'ombra in fondo alle scale mentre passa la processione, e dai un'occhiata attenta alla figura che giace nella bara. Balzi all'indietro, terrorizzato, quando vedi che la faccia della salma è identica alla tua, con gli occhi sbarrati e privi di vita. Una candela spenta si trova ad ogni angolo della bara e il "tuo" corpo è avvolto in un bianco lenzuolo. Le figure incappucciate che portano la bara non ti hanno individuato.
Cosa vuoi fare? Se vuoi attaccarle, vai al **3**. Se vuoi usare un oggetto tra quelli che hai, vai al **109**. Se vuoi aspettare finché passano e ripartire in direzione opposta, vai al **547**. Se vuoi seguire la processione, mantenendo le distanze, vai al **281**.

427

Disponi le truppe a cuneo, con l'intenzione di aprirti un varco tra i soldati scheletrici in modo da raggiungere il Re Stregone in persona. La tattica sembra funzionare, e il tuo esercito, superiore per abilità e per numero, si fa largo tra gli scheletri. Sei quasi arrivato al piedistallo reale quando un drappello di scheletri riesce a staccarsi dalla mischia generale. Il Re Stregone ordina loro di proteggerlo. Se riesci a batterli potrai finalmente raggiungere il tuo avversario.



Scheletri

Combattività: 7			Danno: 1 D + 1	
Energia Mentale: 7			Intelligenza: 6	
Protezione: 0				
Energia Vitale:	*primo*	8	*terzo*	8
	secondo	8	*quarto*	8

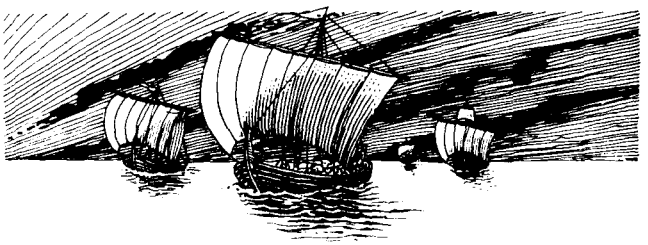
Se vinci o riesci a passare, vai al **300**.

428

Anche la musica lontana non si ode più. Aspetti nel silenzio e nella profonda oscurità per alcuni interminabili istanti, poi un luccichio grigio rischiara parzial-

mente la cupa atmosfera. Ti accorgi di trovarti in una stanza con otto pareti molto alte. Di fronte a te giganteggia una porta, che brilla alla luce emanata da quattro candele poste sul pavimento. Cammini verso di esse e vedi che sono collegate tra loro da fili di polvere argentea, che formano un quadrato entro il quale ci sono dei simboli runici segnati col gesso. Se desideri prendere le candele e/o la polvere, puoi farlo. Aggiungi gli oggetti al Foglio d'Identità.

Vai al **543**.



429

Il padrone ti saluta a gran voce quando spingi la bassa porta che immette nella sala principale della locanda. «Le stanze costano 1 pezzo d'oro l'una» dichiara. «E anche la cena costa 1 pezzo d'oro».

Se puoi permetterti di spendere 2 pezzi d'oro, vai all'**80**. Se non puoi permetterti il cibo e la stanza, vai al **103**.

430

A questo punto uno dei giocatori della squadra o ha superato il torrente di sangue, o è stato trascinato via

ed è morto nell'abisso sottostante. In un gioco di squadra adesso è il turno di qualcun altro, e ciò dev'essere determinato dall'ordine di combattimento.
Per sapere se uno Stregone sopravvive al torrente di sangue e ossa, vai al **186**. Nel caso di un Saggio, vai al **561**. Nel caso di un Guerriero, vai al **74**. Nel caso di un Ladro, vai al **409**. Una volta che tutti i giocatori sopravvissuti si sono messi in salvo, vai al **35**.

431

Piombi pesantemente sopra un mucchio di paglia infestata di pidocchi. Ogni giocatore perde Energia Vitale pari a 1 D per la caduta, oppure 1 D-1 se si era aggrappato alle pareti. L'armatura protegge i giocatori nel solito modo.
Ti accorgi di essere finito in una stanza dall'alto soffitto di legno. Le travi sono soffuse di un bagliore rosso privo di fiamme, ma che dà l'impressione di essere sul punto di incendiarsi. Dei guerrieri dalla barba rossa e dalla pelle del colore delle fiamme stanno seduti attorno a dei lunghi tavoli collocati lungo le pareti, e tracannano idromele.
Nella parte più lontana della sala il caminetto proietta una luce tremula sull'enorme figura del Capotribù. È alto più di due metri e mezzo, e l'ascia al suo fianco è in proporzione. Sta in piedi vicino a un forziere dorato, colmo di tesori.
«Odio Bors» muggisce in lingua Mercaniana, «governatore di questa banda». Le sue parole possono sembrare poco chiare, ma il suo tono non si presta ad

essere frainteso. Sta lanciando una sfida per un combattimento all'ultimo sangue.
Se avanzi per combattere, vai al **92**. Se rifiuti la sfida, vai al **416**.

432

Quale cancello ti condurrà all'interno del palazzo? Il Cancello della Carneficina (vai al **528**), il Cancello della Confusione (vai al **199**) o il Cancello della Paura (vai al **313**)?

433

Mentre giri lentamente attorno alla stanza, sei frecce fuoriescono dalle fessure. Distribuiscile tra i presenti, tirando i Dadi per vedere chi viene colpito da più di una freccia. Ognuna delle frecce procura un Danno di 1 D, con l'armatura che protegge come al solito. Se sopravvivi, ti rendi conto che restare a lungo in questa stanza non è una buona idea: ti precipiti verso la porta sbarrata che ti sta di fronte...

Vai al **377**.

434

Devi decidere quale strategia usare contro l'Elfo, tenendo presente che essendo una creatura fatata è molto probabilmente un giocatore metodico, ma privo di ispirazione.
Se dispieghi a cuneo i tuoi pezzi centrali per penetrare le sue difese, vai al **56**. Se decidi di far avanzare i tuoi pezzi sulla scacchiera in formazione regolare, vai al **370**. Se fingi uno stratagemma facendo arretrare i pezzi centrali e poi ti avvicini con quelli esterni per prenderlo alle spalle quando attacca, vai al **138**. Se decidi di fare una mossa a casaccio per disorientarlo, vai al **542**. Se fai un gioco di avanzata diretta, senza basarti su una tecnica strategica vera e propria, vai al **147**.

435

Afferri la pietra blu e ti concentri, sforzandoti di farla funzionare. Percepisci la magia al suo interno, simile a una trappola fisica che devi disinnescare. La penetri con i tuoi sensi stregoneschi usando ogni energia per direzionare le forze mistiche che la attiveranno.
C'è un rumore simile a uno scoppio di tuono. Una radiosa figura blu sta in piedi innanzi a te, fluttuando nello spazio vuoto a fianco del tappeto. La pietra diventa polvere, che il vento ti fa sfuggire di mano.
«Se desideri arrivare a terra, ti porterò là sano e salvo» dice il Dijnni. «Perché sono stato rinchiuso in questa pietra per un centinaio di migliaia di notti e giorni, ed ora, grazie alla tua azione, sono libero».

Allarga le braccia e il vento diventa brezza. Tu e i tuoi compagni, se ce ne sono, venite portati a terra sulla banchisa di ghiaccio sottostante. Il Dijnni si inarca e poi vola alto finché non sparisce lontano tra le nubi grigie.
Alla fine tiri le somme di quanto ti è costato attivare la pietra blu. Ti rendi conto di aver supplito con la tua energia alla forza di cui il Dijnni aveva bisogno per liberarsi. Hai perso permanentemente 1 punto di Energia Mentale.

Vai al **344**.

436

(SAGGIO) Focalizzi la mente su un posto che sta oltre il pensiero, al di là della realtà della materia. Improvvisamente hai la testa piena di esperienze e sentimenti strani. Odi distintamente un rumore nello spazio... vedi i colori del tuono... e migliaia di altre cose contraddittorie.
Se vuoi scacciare le immagini dalla mente, vai al **43**.
Se cerchi di trattenerle, vai al **279**.

437

(SAGGIO E/O STREGONE) Lancia i Dadi per colpire. Se il lancio ti riesce, vai al **271**. Se sbagli, rimani ad osservare mentre il lampo colpisce il terreno al centro della radura.

Vai al **180**.

438

Nell'istante in cui Augustus viene ucciso, senti un gemito di gioia salire dai marinai increduli riuniti sul ponte. L'Elemento Acqua è svanito come se non fosse mai esistito. Forse in realtà era solo qualche micidiale fantasma convocato dalla magia del mago.

Resti ad osservare il corpo di Augustus che cade dal tappeto e sparisce sotto le onde. Una sottile striscia di sangue rimane sulla scia della nave, e si stempera in un mulinello violaceo mentre navigate tra le grida di gioia dell'equipaggio. La bottiglia di gin viene passata in giro, ma tu rimani in disparte a poppa, a guardare il tappeto volante che sparisce in lontananza. Indicherà per sempre il luogo in cui il corpo del suo padrone cadde in mare...

Vai al **565**.

439

«E così sia» dice il mago Augustus aprendo le braccia. «Allora muori».

L'Elemento Acqua si dirige inesorabile su di voi. Passeranno 3 Tempi prima che raggiunga la nave. Ciò significa che tutti i giocatori hanno la possibilità di tre azioni. È possibile servirsi del *tiro a distanza* contro l'Elemento della Natura, oppure di *incantesimi* (sebbene esso sia immune a incantesimi psichici). Forse farai in tempo a distruggerlo...

Elemento della Natura

Protezione: 0 Energia Vitale: 65

Potresti anche concentrare l'attacco su Augustus. È sotto tiro, sia di frecce che di incantesimi, ma le frecce che gli tirerete devono andare contro vento, quindi il *primo tiro a distanza* effettuato da ogni giocatore dev'essere di 2 D + 2, visto che il giocatore deve tener conto della velocità del vento.

Augustus

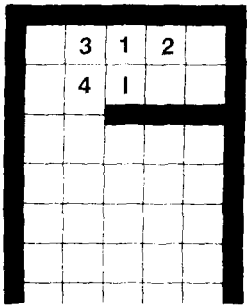
Energia Mentale: 9 Protezione: 0
Energia Vitale: 40

Se uccidi Augustus, vai al **438**. Se lo sottoponi ad Asservimento, vai al **372**. Se uccidi o sottoponi ad Asservimento l'Elemento Acqua, vai al **6**. Se non riesci né in un modo né in un altro entro 3 Tempi, vai all'**89**.

440

Ti infili dietro il trittico decorato, ma nonostante tutta la tua cautela il mostro ha sentito che ti avvicinavi. È un'Idra. Di solito questi mostri sono avversari mortali, ma questo è già gravemente ferito. A quanto pare i cavalieri della sala hanno venduto a caro prezzo le loro vite, dato che la maggior parte delle teste dell'Idra pendono afflosciate o sono state mozzate. Il sangue stilla da enormi ferite aperte nei fianchi coperti di scaglie. Probabilmente l'Idra si è trascinata fino al museo per morire.
Nonostante tutto è ansiosa di battersi fino all'ultimo sangue. La sua enorme coda a serpentina avanza roto-

lando e formando delle spire che ti impediscono la ritirata. È un conflitto dal quale non puoi *fuggire*.



Idra

Combattività: 7	Danno: 2 D + 2
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 8	Protezione: 3

Nota: due delle teste dell'Idra sono ancora vive. Ciò significa che possono colpire *due* avversari adiacenti durante ogni Tempo.

Se la uccidi, vai al **506**.

441

Interrompi la melodia della lira, spiegando che non sai suonare nessuno strumento musicale. L'uomo t'ignora completamente, e tu te ne vai, ma improvvisamente senti la sua voce profonda e sonora che intona una canzone: racconta di una mitica spada spezzata in tre pezzi dal Blasting di Spyte, di come i pezzi furono dispersi sulla terra, e di come il fodero capitò in mani

di basso lignaggio, qualcuno dice nelle mani di un menestrello vagante... Le parole della canzone si fanno progressivamente più indistinte mentre ti allontani. Ti senti molto stanco. Vuoi riposare? In questo caso, vai al **486**. Se preferisci assistere alla partita a dama, vai al **554**.

442

Rimani accanto alla bara in cui giace il tuo amico. Puoi perquisire il suo corpo (prendi qualsiasi oggetto che ti interessa tra quelli che trovi nel suo Foglio d'Identità). Oppure vuoi pensare ai modi per riportarlo in vita? Qualcosa ti dice che se riesci ad accendere le candele che si trovano ai quattro angoli della bara, porterai degli sprazzi di vita nel corpo del tuo compagno. Comunque capisci che nessuna fiamma ordinaria sarebbe sufficiente...

Se possiedi o la sfera del fuoco, o la scatola per l'acciarino d'ambra, puoi usarle per accendere le candele. Se usi la sfera ricordati che funziona solo una volta, e che quindi dopo devi cancellarla dal Foglio d'Identità. In alternativa potresti avere un altro oggetto, come lo scarabeo sacro, che permette la resurrezione.

Se *non* fai resuscitare il tuo compagno, allora, oltre agli oggetti segnati sul suo Foglio d'Identità puoi prendere anche la scimitarra d'argento ossidato che la figura incappucciata ha lasciato sul petto del cadavere. Su questa scimitarra è inciso il nome Shadowcleaver: segnalo sul Foglio d'Identità.
Se fai risuscitare il tuo amico, vai al **197**. Altrimenti, vai al **174**.

443

(SAGGIO) Corrughi la fronte, cercando di concentrare la tua *volontà* sul volo, ma non succede nulla. L'onda ti raggiunge e ti trascina giù dal ponte, incontro al destino. I giocatori sopravvissuti possono andare al **430**.

444

Rimani a guardare Varadaxor che cavalca lontano e poi ti dirigi ad est.

Vai al **116**.

445

(SAGGIO) Non hai idea di come controllare un tappeto magico, ma forse le tue conoscenze psioniche potrebbero neutralizzare in qualche modo il problema. Se vuoi provare con Levitazione, vai al **333**. Se vuoi provare a Esorcizzare, vai al **458**. Se non vuoi servirti di nessuno dei due, torna al **133** e fai un'altra scelta.

446

(GUERRIERO) Augustus spalanca gli occhi, assolutamente incredulo, prima di venir decapitato dalla spada che hai tirato contro. Nell'istante in cui muore, un grido di emozione inesprimibile si leva tra i marinai riuniti sul ponte. L'Elemento Acqua è svanito come se non fosse mai esistito; forse in realtà era soltanto un fantasma mortale evocato dalla magia di Augustus.
Resti ad osservare il cadavere del mago che cade dal tappeto e sparisce sotto le onde, portando la tua spada con sé, sfortunatamente.
Sputi nel grigio mare, ma il capitano ti si avvicina e ti mette una mano sulla spalla. «Hai salvato la mia nave!» dice, quasi in lacrime. «E tutte le nostre vite. Prendi la mia spada. È il meno che posso fare per mostrarti la mia gratitudine».
Prendi la spada, una vecchia sciabola un po' arrugginita. Come dice l'uomo, è il meno che poteva fare per te. Annotala sul Foglio d'Identità al posto dell'arma perduta e vai al **565**.

447

I Levrieri delle Nevi ti stanno alle calcagna. Puoi sentire il loro fiato gelato che ansima alle tue spalle, l'incessante raspare sulla neve delle loro zampe, i terribili ululati dei loro fratelli. Cominci ad avere le gambe stanche e il respiro si fa breve ed affannato...
Sfrecci all'impazzata lungo il sentiero, che più avanti si divide in due. Con una sola occhiata analizzi i dettagli: la diramazione a destra prosegue a perdita

d'occhio, ma la biforcazione di sinistra porta a una caverna dalla quale trapela l'invitante luce di un fuoco. La caverna potrebbe fornire riparo e salvezza, oppure potrebbe trasformarsi in un luogo senza uscita dal quale non avresti scampo...
Se entri nella caverna, vai al **399**. Se continui a correre lungo il sentiero, vai al **61**.

448

Improvvisamente sei pervaso da uno strano convincimento: devi accendere le candele della bara del tuo compagno, se vuoi salvarlo. Ci sono due oggetti le cui fiamme potrebbero rivelarsi utili.
Se desideri usare la sfera del fuoco, vai al **461**. Se preferisci usare una scatola per l'acciarino d'ambra, vai al **195**. Se non possiedi nessuno di questi oggetti (o non vuoi usarli), torna al **45** e fai un'altra scelta.

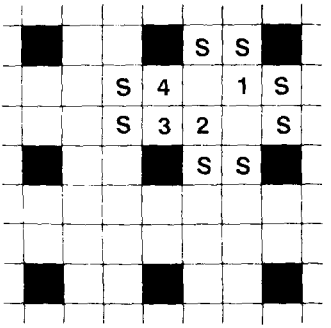
449

Con che oggetto intendi provare? Con un crocifisso d'argento (vai al **38**), col fodero di Blood Sword (vai al **32**) o con due gioielli a forma di occhi blu (vai al **323**)?

450

Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori che si trovano nella stanza. Il turiferaio ti vede. È giovanissimo, un adolescente con la barba mai rasata che gli scende sulle guance. La scoperta ti sorprende per un attimo, perché dai suoi movimenti e dalla sua posizio-

ne te lo eri immaginato molto più vecchio. Mentre esiti il giovane fa dei gesti verso la lastra, gridando invocazioni con voce vibrante. Un certo numero di ossa di scheletri, sparpagliate in giro, si agitano al suo comando; poi si alzano e cominciano a formare delle composizioni grottesche, ottenute con ossa diverse riunite insieme, e infine saltano giù dalle lastre per combatterti.



Scheletri

Combattività: 6			Danno: 1 D + 1	
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 6	
Protezione: 0				
Energia Vitale:	*primo*	7	*quinto*	7
	secondo	7	*sesto*	7
	terzo	7	*settimo*	7
	quarto	7	*ottavo*	7

Mentre i guerrieri senza corpo ti accerchiano, noti che il turiferaio scappa. Ovviamente non è del tutto sicuro che le sue creature trionferanno.

Se vuoi *fuggire* saltando sulla lastra per riunirti ai tuoi compagni, perdi Energia Vitale pari a 1 D a causa della caduta, e vai al **183**. Se batti gli scheletri, vai al **472**.

451

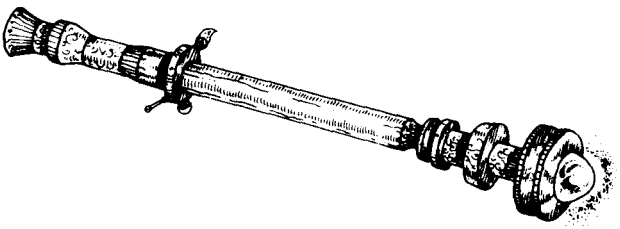
Ti allontani dal cadavere, togliendoti il sudore dagli occhi per il caldo soffocante, e ti prepari ad affrontare i seguaci del Capotribù. Ma loro, invece di attaccarti, gridano qualcosa in segno di approvazione. Uno di essi si alza e si protende ubriaco verso di te, mettendoti tra le mani un corno, da usare come recipiente per bere, prima di crollare sulla sedia.
Annota il corno, se vuoi tenerlo, poi vai al **334**.

452

(STREGONE) Ovviamente Augustus doveva appartenere a una scuola di magia diversa dalla tua. Gli incantesimi che impiegava erano diversi da qualsiasi altro tra quelli che conosci. Ma se lui riusciva a far funzionare il suo tappeto, allora sei sicuro di poterlo fare anche tu! Raccogli i pensieri. Di solito gli oggetti magici eccezionali, come i tappeti volanti, sono collegati a un dispositivo magico... o ad un talismano di controllo, come una sfera del fuoco (vai al **529**), o a un amuleto bianco (vai al **373**) o a una pietra blu (vai al **435**). Se non possiedi nulla di tutto ciò, o pensi che non siano cose utili, torna al **133** e fai un'altra scelta.

453

Ci sono diversi oggetti nella stanza. Tra di essi noti un braciere, una crosta di pane raffermo, un fluido in una bottiglia grigia, un piatto d'argento con inscritto un pentagramma e un rotolo di pergamena dal bordo dorato. Dopo aver deciso cosa prendere (sempre che tu voglia prendere qualcosa), e aver aggiornato il Foglio d'Identità (tuo e degli eventuali altri giocatori), vai al **455**.



454

Se un Guerriero prende l'ascia, vai al **130**. Se un altro Avventuriero prende l'ascia, vai al **400**. Se nessuno l'ha presa, vai al **226**.

455

Degli oggetti che puoi aver o non aver preso:

il braciere non sembra di immediata utilità.

La crosta di pane può venir mangiata in qualsiasi momento durante l'avventura, tranne che in combattimento. Annota il paragrafo in cui ti trovi quando decidi di mangiarla, poi vai al **327**.

Il contenuto della bottiglia grigia può essere bevuto in qualsiasi momento tranne che in combattimento. Annota il paragrafo in cui ti trovi quando decidi di bere, poi vai al **262**.

Se hai preso il piatto d'argento col simbolo del pentagramma, vai subito al **497**.

La pergamena può venir letta in qualsiasi momento, *anche* in combattimento. Prendi nota del numero **278** e recati al paragrafo corrispondente quando sei pronto a leggere la pergamena. Prima di farlo dovrai segnare anche il paragrafo in cui ti troverai, visto che il **278** non ti riporterà lì.

Se non hai preso nessuno degli oggetti, vai al **470**.

456

Il tuo doppio svanisce, e rimani da solo, nella vasta sala delle colonne. Ai tuoi piedi giace il sudario, che se vuoi puoi prendere.

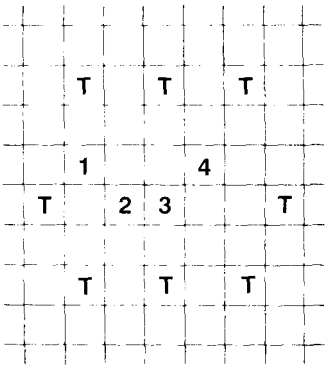
Improvvisamente uno strillo rabbioso risuona nell'oscurità davanti a te. Forse si tratta di qualche misteriosa creatura, adirata per il ritardo del corteo funebre? Non hai nessuna intenzione di approfondire questo problema, quindi ti incammini nella direzione opposta.

Vai al **547**.

457

Ti muovi in fretta, volgendo lo sguardo da una parte e dall'altra. Devi stare attento ai segni di qualche attac-

co imminente da parte di uno o di tutti gli otto tentacoli.



Eislaken

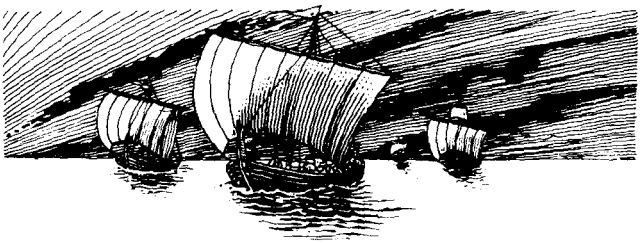
Combattività: 7			Danno: 2 D	
Protezione: 2			Intelligenza: 7	
Energia Vitale:	*primo*	11	*quinto*	11
	secondo	11	*sesto*	11
	terzo	11	*settimo*	11
	quarto	11	*ottavo*	11

Tieni presente che in pratica stai lottando contro gli otto tentacoli dell'Eislaken come se fossero otto mostri individuali. Per portare l'*attacco* a un tentacolo, devi *muoverti* fino al buco dal quale è emerso attraverso il ghiaccio. Dato che i tentacoli possono estendersi anche verso l'alto, possono *attaccare* qualsiasi giocatore, senza curarsi di dove si trova. La creatura è immune a incantesimi psichici.

Una volta che sei riuscito a distruggere almeno sei tentacoli, vai al **525**.

458

(SAGGIO) È possibile che il tappeto volante abbia uno spirito demoniaco intrappolato dentro di sé. Questi spiriti non sono esattamente come i Morti Viventi, che normalmente potresti Esorcizzare. Vuoi cercare di neutralizzarlo con lo stesso metodo? In questo caso vai al **28**. Altrimenti torna al **133** e fai un'altra scelta.



459

Gridi alle tue truppe di riunirsi in schiere e di attaccare. Sono più numerosi degli scheletri, ma questi ultimi hanno il vantaggio di essere insensibili alla paura, alla fatica e al dolore. Nonostante ciò, quando i due eserciti si scontrano sei sicuro che alla fine della giornata la tua parte uscirà vincitrice.

Lancia 1 D per vedere l'esito della battaglia. Aggiungi 1 punto al risultato se nella squadra c'è un Guerriero, dato che è il più adatto per decidere la tattica delle tue truppe. Se fai 1 o 2, vai al **374**. Se fai 3 o 4, vai al **216**. Se fai 5 o più, vai al **427**.

460

Sollevi la campana. La bocca del Re Stregone si deforma in un ghigno sprezzante, ma appena cominci a suonare la campana la sua espressione si trasforma in una smorfia d'orrore. Ad ogni rintocco del campanello delle profonde screpolature appaiono sul suo trono di cristallo.

«Smettila!» grida, balzando in piedi. Migliaia di immagini turbinano nel cielo circostante, e sembrano aleggiare come fantasmi attorno al trono. Scuoti la campana di ferro con tutta la tua forza...

Improvvisamente il Re Stregone lascia cadere le braccia sui fianchi e ti lancia un'occhiata rassegnata. «È finita» dice. La corona di cristallo che porta in capo si riduce in migliaia di frammenti...

Vai al **62**.

461

Lanci la sfera nella navata della cattedrale, pronunciando la parola magica. La sfera si trasforma immediatamente in una palla di fiamme impetuose: delle lingue di fuoco sfrecciano all'istante verso le candele agli angoli della bara, come se fossero guidate da mani invisibili. Alcune delle figure incappucciate prendono fuoco; le altre scappano in preda al panico.

Vai al **197**.

462

Ti trovi di fronte alle due porte, e ti chiedi quale varcare.

Se scegli la porta di sinistra, vai al **398**. Se scegli quella di destra, vai al **200**.

463

(GUERRIERO) Non riesci ad individuare i Silfi, ma vedi le alabarde. Dirigi il colpo verso le armi, sperando di disarmare le creature invisibili. Per disarmare un Silfo devi portare a segno un *attacco* con un lancio di 2 D+3. Finché non viene disarmato, il Silfo ti colpirà in ogni Tempo (i Silfi hanno Combattività 7 e provocano un Danno di 1 D+3).

Non puoi scegliere di *fuggire* durante questo combattimento. Quando hai disarmato entrambi i Silfi, vai al **350**.

464

Affondi l'arma nell'ultimo dei corpi: la sua pelle si incide come un sottilissimo strato di ghiaccio. Il sangue - o è densa acqua sporca? - scaturisce dalle fragili vene, e il cadavere si riveste gradualmente di una pellicola di ghiaccio luccicante.

Per nessuna ragione resterai accampato qui! Raccogli il tuo equipaggiamento, sparpagliato in giro a causa della mischia, e riprendi la marcia sul sentiero. La foresta è avvolta in un tremendo silenzio, ma i tuoi nervi fremono quando presagisci un pericolo. Denudi l'arma. Un ringhio ti giunge in lontananza dalla sini-

stra, proprio quando adocchi due forme scure che vagano in cerca di preda vicino al sentiero sulla tua destra: altre creature diaboliche ti si avvicinano. Affretti il passo, e loro fanno altrettanto. Cominci a correre.

Vai al **447**.

465

Raggiungi il misterioso individuo e lo volti. No, *la* volti. È una giovane donna dai capelli corvini, che indossa una semplice veste da contadina sotto un pesante mantello. È molto debole, e la sua pelle è bianca come l'alabastro, ma respira ancora.

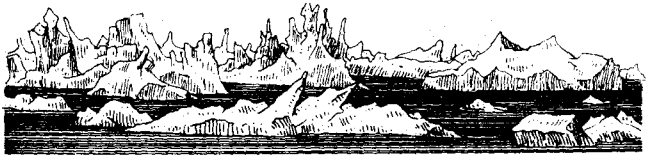
Se c'è un Saggio che desidera guarirla, può farlo lanciando i Dadi al solito modo; appena la ragazza ha recuperato almeno un punto di Energia Vitale, vai al **48**. Se nella squadra non c'è un Saggio, ma possiedi un braciere e provviste, e sei disposto a dividerle con lei, vai al **533**. Mancando di tutto ciò, vai al **59**.

466

Mentre racconti cosa ti ha detto il capitano, gli occhi del suo compagno si riempiono d'orrore. «Per le fauci insanguinate di Koth e delle Nove Entità della Tempesta! Per tutti gli occhi e le membra del Rugoso Chanavolju...» E quando ormai temi che la sua lista di imprecazioni non debba aver fine, il mozzo si rivolge ancora una volta a te. «Il capitano dev'essere più matto

di un demonio infernale... Cacciare il Serpente del Mondo... Ragazzi! Ragazzi!» Si precipita di corsa sul ponte. Gli altri marinai si stringono attorno a lui, ascoltandolo con crescente orrore mentre riferisce ciò che gli hai detto.

Vai al **231**.



467

(SAGGIO) Cerchi disperatamente di evitare i teschi volanti che stanno cercando di buttarti giù dal ponte, mentre allo stesso tempo devi prevedere dove apparirà la prossima pietra. La situazione sembra disperata, ma pensi che forse la tua Vista Paranormale potrebbe aiutarti. Se vuoi farlo, vai al **391**. In alternativa potresti usare Levitazione, nel caso che ti venisse a mancare la pietra sotto i piedi o se tu fossi buttato giù dal ponte. Se vuoi farlo, vai al **526**.

468

Decidi che qui c'è *decisamente* qualcosa che non va. Ma che cosa?

Se vuoi aspettare di vedere cosa succede, vai al **144**.

Se vuoi agire ora, vai al **172**.

469

Il nostromo, Bildad, ti si avvicina e ti tira in disparte. «Ho notato che parlavi col capitano» dice con falsa noncuranza. «Di cosa può averti parlato? Forse del tempo? Ma oggi il tempo è tranquillo, a parte il vento, e inoltre avete parlato a lungo... Allora, di cosa? Dev'essere stato di qualcosa di veramente importante, visto che non capisco cosa ci sia da parlare tanto in un viaggio poco interessante come questo». Così dicendo ti lancia un'occhiata penetrante.

Se gli dici che la conversazione col capitano non è affar suo, vai al **336**. Se gli racconti ciò che il Capitano Lazarus ti ha detto, vai al **466**.

470

Se non l'hai già fatto, puoi esplorare la balconata superiore (vai al **252**), la balconata centrale (vai al **140**) o la balconata inferiore (vai al **524**).

Quando avrai esplorato tutti e tre i piani (o quanti ne vuoi esplorare), puoi scendere nella sala e lasciare la torre; vai al **548**.

471

(SAGGIO) Hai studiato la logica, e capisci che la Signora in Grigio ha lasciato questo indovinello per confondere i nemici anche dopo la sua morte. Fortunatamente ti accorgi anche che non c'è soluzione all'indovinello degli scrigni, e che hai corso il rischio di star qui in eterno cercando di risolvere qualcosa di insolubile. (L'indovinello sembrava basato su un si-

stema logico, ma qualsiasi filosofo sa che senza un quadro di riferimento un indovinello così è solo un insieme di frasi senza senso, al di fuori delle questioni di veridicità o falsità. Questo indovinello non può essere risolto: soltanto rifiutato decisamente, come hai fatto tu!)

Vai al **291**.

472

La lastra sale nuovamente nella stanza, e la squadra è di nuovo riunita. Sul pavimento c'è ancora l'incensiere, che emette di tanto in tanto delle volute di fumo. Se vuoi puoi prenderlo.

Vai al **493**.

473

Spieghi al capitano, il cui nome è Lazarus, che per la tua missione devi recarti fino al Regno di Wyrd. «Un posto che non ci tengo a visitare» esclama, accarezzandosi il mento ispido. «Comunque navigheremo attraverso il Mare Mistrale per una settimana o due, poi entreremo a Dourhaven per scaricare la merce. Un po' più a nord il mare sarà ormai tutto un lastrone ghiacciato. Potrai raggiungere Wyrd a piedi, se pensi di avere la resistenza per un tale viaggio. La tariffa fino a Dourhaven è di 15 pezzi d'oro a passeggero». Se gli paghi la somma, vai al **247**. Se gli dici che non puoi permetterti tale tariffa, vai al **293**.

474

(SAGGIO) Osservi il cielo, ricordandoti delle carte e delle mappe studiate assiduamente in gioventù. In particolare ti sforzi di ricordare i dettagli di qualche vecchio testo di astronomia compilato nell'accademia di Opalar. La stella del nord è appesa come un gingillo in un limpido cielo grigio blu. Quando il crepuscolo lascia il posto alla notte, sei in grado di calcolare la rotta verso Wyrd osservando il cammino ad arco della stella che i Krarthiani chiamano la Morte Rossa.
È tardi e fa freddo. Ora devi dormire, per raccogliere le forze in vista dell'arduo viaggio che ti aspetta.

Vai al **246**.

475

Aprendo lo scrigno ti accorgi che il coperchio è infestato da sanguisughe di una specie particolarmente disgustosa, le quali subito cominciano a succhiarti il sangue dalle mani. Cominci a sentirti debole. Questa debolezza non scomparirà col tempo: hai perso *permanentemente* 1 punto di Combattività. Finalmente le sanguisughe, sazie di sangue, si lasciano cadere, e tu le calpesti sul pavimento di pietra della stanza riducendole in poltiglia. Se ora hai aperto tutti gli scrigni, vai al **291**. Se non l'hai fatto, puoi aprire lo scrigno di pietra (vai al **511**) o quello di legno (vai al **154**).

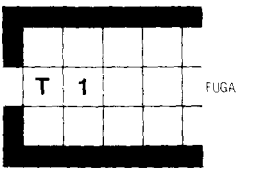
476

(GUERRIERO) Ne fai a pezzi alcuni, riducendoli in minuscoli cocci di cristallo, ma poi la pietra su cui

avevi messo i piedi comincia a svanire. Accanto a questa dovrebbe apparirne un'altra, ma ora i teschi si accalcano attorno a te impedendoti di vederla: e mentre precipiti incontro al destino senti le risate sonore dei teschi sopra di te...
Se è rimasto qualcuno che deve attraversare, deve andare al **240**. Se tutti i giocatori sopravvissuti ora sono dall'altra parte, vai al **35**.

477

(Questo paragrafo è riservato al giocatore che combatte.) Avanzi a grandi passi per accettare la sfida di Thanatos. Se sei accompagnato dagli altri, un invisibile muro di forza impedisce loro di prender parte al combattimento. Possono solo restare a guardare in attesa del risultato del duello.



Thanatos il Gigante

Combattività: 8	Danno: 4 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 45	Protezione: 2

Nota: l'amuleto a forma di teschio, se ce l'hai, ti offre una certa protezione contro Thanatos, che attinge il suo potere dal Dio dei Morti Viventi, Chernobog. Se porti l'amuleto, puoi

aggiungere 7 punti alla Protezione e al punteggio di Danno per tutta la durata di questo combattimento.

Se sconfiggi Thanatos, vai al **111**. Se *fuggi* tra le foglie della rimembranza, vai al **367**.

478

Il ponte della baleniera mostra ora uno scenario raccapricciante, ancora peggiore di quanto non lo fosse prima del combattimento. Quelle canaglie giacciono sparpagliate in pozze di sangue che dilaga sulle tavole del ponte, e si mischia col grasso delle balene uccise ultimamente.

«Sei molto in gamba» dice una voce dall'alto. «Comunque non sprecare tempo con i rimorsi... erano tutti dei tagliagole che avrebbero ucciso anche la madre pur di rimediare due soldi per una bevuta!»

Guardi in alto, accecato dal bianco e freddo bagliore del cielo. C'è un tappeto volante che fluttua in aria sopra il ponte!

L'uomo dalla tunica viola che ci è seduto sopra si china e ti dà una mano per farti salire. «Il combattimento ha attirato l'attenzione delle guardie» dice. «Vedo che si stanno dirigendo proprio qui. Ma non c'è problema: il tappeto magico di Augustus è la soluzione. Alzati, tappeto, e portaci via! Nord e poi est, *pro tempore*».

Il tappeto vira, poi parte alto nell'aria a una velocità vertiginosa. Osservi la *Bestia in Missione* che si rim-

picciolisce finché non è più grande di un modellino di legno, molto in basso.

Vai al **424**.

479

"Fuoco" non era la risposta esatta! Il demone estrae improvvisamente gli artigli dalle zampacce e balza in avanti per attaccarti.

Vai al **69**.

480

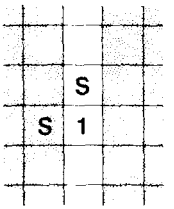
Derzu ti raccomanda una locanda chiamata "La Botte di Gin", che si trova proprio sul lungomare. Lì una branda costa 1 pezzo d'oro a notte. Dopo aver pagato la somma ti aggiri per le strade della città, poi vai a sistemarti per la notte. Durante il sonno riacquisti Energia Vitale pari alla metà di quella spettante alla tua Classe (arrotonda per eccesso). Se fai colazione (per 1 pezzo d'oro), guadagni un altro punto di Energia Vitale (non dimenticare che in nessun caso l'Energia Vitale può superare il livello iniziale).

Se qualche compagno è andato alla "Taverna delle Ossa di Ulrik", vai al **205** per vedere quali benefici gli ha arrecato il sonno. Dopo di che, vai al **4**.

481

(SAGGIO) Ti rendi conto di aver fatto la scelta sbagliata. I tuoi occhi ti segnalano che l'alabarda sta per colpirti, ma nello stesso istante la visione paranormale ti suggerisce che la mossa è solo una finta. Gradual-

mente il tuo senso paranormale svanisce, lasciandoti sconcertato.
Devi far affidamento sulla sola vista per combattere queste entità invisibili. Per ogni *attacco* devi lanciare 3 D.



Silfi

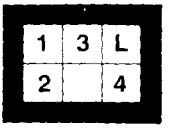
Combattività: 7 Danno: 1 D + 3
Energia Mentale: 8 Intelligenza: 8
Protezione: 0
Energia Vitale: *primo* 14 *secondo* 14

Non puoi avanzare sul ponte perché uno dei Silfi ti sbarra il passo. Se ti ritiri, torna al **226** e fai un'altra scelta. Se li uccidi entrambi puoi proseguire andando al **350**.

482

Le ore passano, e continuate a remare sulle acque grigie. Non hai un'idea ben precisa di dove vi state dirigendo, ma almeno l'esercizio ti tiene caldo...
Improvvisamente Lazarus, che per tutto il tempo era rimasto sconsolatamente piegato sui remi, si alza in

piedi e brandisce la sciabola. «È tutta colpa tua!» grida. «Sei tu che mi hai fatto perdere la nave!»



Lazarus

Combattività: 8	Danno: 1 D + 2
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 14	Protezione: 0

Se vinci, vai al **153**.

483

Chiude gli occhi e medita sulla domanda. È strano pensare che stia guardando nel tuo futuro...
«Cerca la luce» dice improvvisamente. E notando la tua perplessità al riguardo aggiunge: «Capirai quando la troverai».
Ringrazi Uraba per l'aiuto e ti congedi. Assicurati di aver preso nota della campana di ferro che ti ha regalato, poi vai al **520**.

484

(SAGGIO) Concentrando le tue energie mentali blocchi i pensieri della creatura. Improvvisamente si gira su se stessa, frustando l'aria come se fosse assalita da uno sciame di insetti che pungono. I suoi occhi blu si

accendono e comincia ad avanzare incespicando verso il posto in cui ti trovi.
Se vuoi uscire allo scoperto e metterti a correre, vai al **492**. Se desideri continuare con l'assalto psichico, vai al **41**.

485

Ti rendi conto quasi immediatamente di aver fatto un terribile errore. Un bagliore sepolcrale, di uno spento colore grigio-blu, si diffonde sul cadavere. Con un ringhio a labbra chiuse il corpo si libera del sudario e si alza muovendosi a scatti. La sua faccia è macabra e accigliata. Si precipita in avanti, con le mani sollevate come rigidi artigli, animato dal solo pensiero di ucciderti.
Le sue caratteristiche sono assolutamente uguali a quelle che avevi tu all'inizio dell'avventura. Comunque, il tuo doppio non possiede un'arma come te, quindi sottrai 2 alla sua Combattività e al Danno che può infliggerti. Qualunque sia la tua (e sua) Classe, lui può attaccare soltanto con mezzi fisici.
Sai che non puoi fuggire in questo combattimento: se vinci, vai al **456**.

486

Sei coricato sulle coperte che avevi disteso nella radura. Ben presto il crepuscolo discende sulla foresta e poi, quando gli ultimi uccelli finiscono di cantare sugli alberi, cala la buia notte. Ascolti per un po' il lamentoso strimpellio del musico proveniente dalla parte

opposta della radura, e le chiacchiere allegre degli abitanti dei boschi che preparano il loro pasto serale; ma ti accorgi che i mercanti fanno ancora capannello attorno alla scacchiera, come se fossero incantati dal gioco.

Vai al **24**.

487

D'impulso spargi i denti dell'Idra sulla sabbia dell'arena, poi indietreggi mentre un sibilo riempie l'aria. I denti emettono una verde luminescenza che aumenta sempre più fino a dar vita a un esercito dalle svariate forme umane. Quando il bagliore svanisce, scopri che un centinaio di creature nerborute si sono poste tra te e gli scheletri in avanzata. Queste creature hanno la pelle bianco grigiastra, e sebbene i corpi siano umani dalle spalle partono nove teste a serpentina.

Prendi nota che ora hai i Guerrieri di Fang al tuo fianco. Cancella i denti dell'Idra dal Foglio d'Identità, poi vai al **178**.

488

(STREGONE) Prendi il corno dallo zaino e poi lo fissi stupidamente: che utilità può mai avere un corno, che in realtà è un bicchiere, in questa situazione? Improvvisamente una delle alabarde si abbatte sul corno, facendotelo cadere di mano e mandandolo a rotolare nell'abisso sottostante (cancellalo dal Foglio d'Identità). Nel frattempo l'altra alabarda ti colpisce pri-

ma che tu possa difenderti, provocando un Danno di 1 D + 3.
Se sei ancora vivo, vai al **100**.

489

Il turiferaio non ti aveva notato, ma ora è talmente sorpreso dalla tua improvvisa comparsa che lascia cadere l'incensiere e fugge, accecato dalla paura.
Ti fermi nei pressi dell'incensiere, non ritenendo vantaggioso stancarti inseguendo il turiferaio, visto che il vero nemico non è lui bensì il Re Stregone.
Di tanto in tanto l'incensiere emana ancora nuvole di fumo. Se vuoi puoi prenderlo.
Vai al **493**.

490

I loro occhi brillano. Non c'è niente di più prezioso per un marinaio che la vile erba di tahac. Immediatamente ogni idea di violenza viene dimenticata; tutti rimettono le sciabole nella cintura e al loro posto impugnano pipe d'argilla. Si passano la borsa e, con avidità, riempiono fino all'orlo i fornelli delle pipe con l'erba dall'odore pestilenziale. Rannicchiati sul ponte cominciano a tirare boccate di tahac, guardando sognanti l'orizzonte al di là delle nuvole di fumo che ben presto li avvolgono. I fornelli delle pipe hanno ognuno la forma di un demone marino, tra quelli che popolano la mitologia di Krarth, quindi attraverso la nebbia di fumo vedi in realtà due facce: quella del marinaio e quella della sua pipa d'argilla.

«Non sei così malvagio, dopo tutto» dichiara uno dei marinai appena il tahac comincia il suo effetto intossicante.
«Davvero no» dice un altro con aria conciliante. Noti che gli manca un orecchio e che ha un occhio bendato con un pezzo di pelle scura. «Penso che comporrò una canzone per cantare le tue virtù».
«La canzone sarà lunga, perché tali virtù sono innumerevoli!» grida un altro uomo, che conosci come Hakron lo Squartatore.
Il tahac è stato indubbiamente uno dei tuoi migliori acquisti. Li osservi mentre sprofondano in un torpore totale, poi aiuti una mezza dozzina dei più scalmanati a salire sulla barca a remi. Sorridono stupidamente e non protestano mentre li lasci in mare alla deriva.
Quando gli altri si riprendono dagli effetti del tahac, fai notare che ora l'equipaggio si è liberato di alcuni elementi molesti. Quelli che rimangono dovranno lavorare sodo anche per loro. Accorgendosi del tuo tono minaccioso tutti corrono alle manovre. Noti che barcollano per il mal di testa dovuto al fumo, e sorridi pensando che per questa volta ti è andata liscia.

Vai al **499**.

491

(SAGGIO E/O LADRO) Hai due Tempi per tirare le frecce prima che ti raggiunga. Per colpire lancia i Dadi al solito modo. L'essere scheletrico ha Protezione 1 e Energia Vitale 30. Dopo due Tempi ti avrà raggiunto.

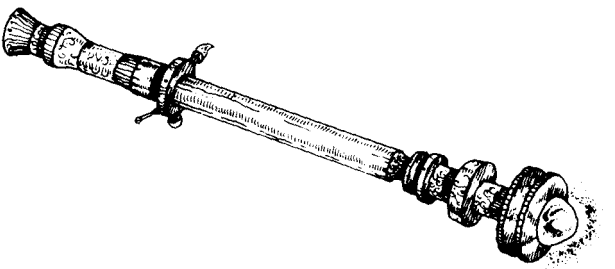
Vai al **276**.

492

Scappi di corsa dal luogo in cui il mostro scheletrico è sceso a terra. Rami ghiacciati si spezzano sotto i tuoi piedi. La fredda sfera della Luna Blu sorveglia dall'alto il folto della foresta, come un occhio su una tela di ragno.

Dopo un po', quando hai messo una certa distanza tra te e l'apparizione, decidi di fermarti per ascoltare. La foresta è avviluppata in un mortale silenzio.

Se vuoi accamparti qui, vai al **225**. Se preferisci continuare ad avanzare attraverso i boschi, vai al **162**.



493

Cammini sul pavimento avvolto dalla nebbia tra le lastre di pietra, cercando di non far caso alle figure che vi sono incise. Infine raggiungi un'uscita della sala e ti ritrovi nella fresca aria della sera. La respiri a fondo a pieni polmoni prima di incamminarti verso uno scuro edificio che si erge sopra un portale, visibile dall'altra parte del cortile.

Vai al **35**.

494

(SAGGIO) Qualcosa a proposito del pavimento ti fa sentire molto a disagio. Pensi che sarebbe meglio Levitare. Sai anche che ciò può essere rischioso, dato che la Levitazione è un potere a cui non ricorri molto spesso.

Se vuoi correre il rischio e Levitare, vai al **236**. Se decidi di non rischiare, torna al **398** dove potrai fare un'altra scelta.

495

(SAGGIO) Scagli la sfera sul piedistallo di marmo, pronunciando la parola magica che la attiva: "Conflagrazione". La sfera si frantuma, esplodendo in una bianca escandescenza di fuoco che spegne le deboli fiamme che bruciano sul piedistallo. Poi, quando la sfera di fuoco si smorza, l'oscurità più totale avvolge la stanza. Le dense ombre svaniscono e le propaggini contorte affondano nuovamente nella pietra.

Vai al **145**.

496

Saluti il padrone, raccogli le tue cose e riparti. Ben presto ti lasci indietro le strette viuzze e le alte mura nere di Dourhaven. L'aria è fredda e frizzante, ma sei di buon umore quando ti incammini attraverso la neve densa che ricopre le colline rocciose.

A pomeriggio inoltrato vedi la montagna di cui ti ha parlato il padrone della locanda. Non intendi trascorrere la notte sulla banchisa di ghiaccio, quindi ti ac-

campi al riparo della scogliera. La pallida luce del giorno scompare dal cielo mentre sprofondi nel sonno...
Verso mezzanotte vieni svegliato da un dolce canto. Lontano, ad est, vedi tre figure color rubino che danzano sulla neve.
Se vuoi dare un'occhiata, vai al **201**. Se decidi di rimetterti a dormire, vai al **91**.

497

(Questo paragrafo è riservato al giocatore che ha preso l'oggetto.) È stato un errore. Come molti maghi, Augustus è ossessionato dalla segretezza dei suoi oggetti. Anche qui, nella sua fortezza praticamente inespugnabile, ha teso delle trappole per i ladri. E tu sei caduto nella trappola.
Il pentagramma sul piatto comincia a girare sotto i tuoi occhi, e sembra che ti stia attirando con una forza inesorabile. Lancia 3 D. Devi ottenere un numero inferiore o uguale all'Energia Mentale per resistere al potere del pentagramma.
Se riesci a resistere, lasci cadere il piatto e ti precipiti fuori del laboratorio, scosso ma incolume.
In caso contrario, cominci a diventare sempre più piccolo finché non sei più grande di una mosca, e poi vieni risucchiato nel campo di forza che si alza attorno al piatto. Se hai dei compagni, sono incapaci di aiutarti. Devono lasciarti per sempre intrappolato qui e andare avanti con la missione.
I giocatori sopravvissuti vanno al **470**.

498

Per riuscire a scendere incolume, ogni giocatore deve ottenere un risultato inferiore o uguale all'Intelligenza mediante un lancio di 2 D. Se non ci riesce, gli viene a mancare la concentrazione per un attimo e scivola. La caduta provoca un Danno di 2 D (l'armatura non protegge). Quando tutti sono scesi, vai al **344**.

499

Per ore e ore la nave viene trasportata dalle correnti. Alla fine percepisci una leggera brezza che ti sferza le guance e le vele cominciano a sbattere sotto il vento che le gonfia. Le nubi si aprono rendendo visibile uno squarcio di cielo pomeridiano. Il capitano balza prontamente al timone e mette in rotta la nave, col vento a favore. Senza troppo entusiasmo i marinai prendono posto alle manovre e ben presto la nave comincia a correre sul filo delle onde.

Vai al **298**.

500

Resti fermo sulle scale e osservi la processione mentre percorre la curva del passaggio; ben presto anche il bagliore delle candele si spegne nell'oscurità. Decidi che la soluzione migliore è prendere la direzione opposta a quella delle creature, quindi ti allontani.

Vai al **152**.

501

È notte, il cielo è nero come la pece, ma la neve sembra avere una propria debole luminescenza. I roveti aggrovigliati, alti sopra la testa, formano una tela di oscurità sullo sfondo del bianco sipario.

Gli stivali scricchiolano sulla neve farinosa. Ora il vento è calato, rendendo il freddo rigidissimo leggermente più sopportabile. Cominci a prendere in considerazione l'idea di accamparti per la notte. Ma proprio allora un lieve rumore ti giunge alle orecchie, un deciso *pad pad pad* - passi furtivi che scricchiolano sulla neve.

Se desideri fermarti qui ed accamparti, vai al **233**. Se decidi di non fermarti proprio adesso, vai al **338**.

502

Il musico non è vecchio, ma ha i capelli bianchi come la neve. Mentre ti avvicini volge lo sguardo verso l'alto, con gli occhi del colore del cielo blu che sovrasta la foresta. Senza smettere di pizzicare le corde della sua lira ti sorride e dice: «Unisciti a me, se sei in grado di farlo». Si concentra nuovamente sulla strana

melodia meditativa e tu rimani a pensare alle sue parole.
Se sei un Ladro, allora sai come suonare uno strumento per accompagnarlo; vai al **203**. Se sei uno Stregone e vuoi unirti alla sua musica, vai al **20**. Se non sei né un Ladro né uno Stregone, allora non sai suonare nessuno strumento musicale; vai al **441**.

503

«Un fermaglio a testa di lupo» dice il Re Stregone in tono indifferente. «Uno dei piccoli gingilli del Mago Tor, suppongo. Mostrami che cosa ne sai fare». Chiude gli occhi, e la corona di cristallo che porta in testa emana un debole bagliore. Improvvisamente il fermaglio ti sfugge di mano e comincia a gonfiarsi e a trasformarsi, diventando un gigantesco lupo d'argento con le ali da pipistrello. I suoi occhi metallici splendono mentre si precipita su di te.
«Mi auguro che ti godrai il tuo incubo» dice il Re Stregone con una breve e secca risata. «È probabile, visto che hai procurato tu tutti gli elementi!»
Vai al **304**.

504

«Infido cane!» ringhi verso Augustus. «Quelli come te non avranno mai il fodero di Blood Sword».
Augustus ti sorride a labbra strette, facendo cadere lungo il fianco il braccio che aveva teso verso di te, per farsi dare il fodero. «Molto bene» dice. «Atterreremo nel mio castello, laggiù, dove i miei servitori si

serviranno di te per alcuni interessanti esperimenti, mentre io parteciperò alla gioia del mio signore per aver recuperato il fodero».
Lo lasci atterrare sul castello? In questo caso, vai al **208**. Se vuoi combattere ora, vai al **536**.

505

Ti accovacci sulla neve, ancora tremante per gli orrori dell'incubo. Fugaci visioni del mondo dei sogni sono ancora presenti nella tua mente, impedendoti assolutamente di riprender sonno. Infine sorge il sole, macchiando il cielo orientale col colore del sangue. Il ghiaccio sotto i tuoi piedi è solido, l'aspro paesaggio glaciale è immutato da ieri. Il tuo sogno è stato solo una spaventosa visione priva di alcun riferimento alla realtà...
Tuttavia, mentre ti prepari a levare il campo, ti ritrovi a pensare a una antica massima di Ta'ashim: *Il sogno è il volto denudato della verità.*
Vai al **422**.

506

Il corpo dell'Idra si dissolve in una putrida cenere verde, che ti dà la nausea quando inavvertitamente ne respiri i vapori. Ben presto per terra, ai tuoi piedi, rimangono solo i suoi lunghi denti affilati. Se vuoi puoi prenderli: tutti i denti insieme contano come un oggetto. Poi prosegui attraverso la porta che vedi sul retro del museo.
Vai al **318**.

507

L'indomani ti alzi all'alba. Tutti i giocatori la cui Energia Vitale è al di sotto del livello massimo recuperano 1 punto. Alcuni marinai hanno catturato degli scoiattoli sulle dune confinanti con la spiaggia, ed ora li stanno arrostendo sul fuoco dell'accampamento. Puoi mangiarne un po' per colazione e guadagni 1 punto di Energia Vitale.

Ben presto tornate a bordo della nave, e remando in senso contrario alle onde che si infrangono all'imbocco dell'insenatura tornate in mare aperto. Poi, appena al largo, un vento costante vi spinge verso nord.

A mezzogiorno vi si presenta uno spettacolo straordinario: sul lontano orizzonte, a sud, appare una minuscola macchiolina che, aumentando di dimensione in pochi secondi, si muove velocissima verso di voi. Vedi che si tratta di un uomo che vola su un tappeto. Poco dopo riesci a vederlo mentre si ferma, sospeso in aria, sopra il ponte. Ignorando gli altri marinai, guarda verso di te: «Se devi andare a Wyrd, come penso» dice, «allora forse preferiresti viaggiare più comodamente». Ti indica il tappeto con uno svolazzo del suo mantello viola.

Se gradisci accettare la sua offerta, vai al **299**. Se rifiuti, vai al **55**.

508

L'arena è inondata da una tetra luce verdastra che proviene da diverse torce sistemate sui muri. La folla bramosa che sta rannicchiata sulle tribune ha un aspet-

to sgradevolmente disumano: alcuni sono simili a insetti giganti e sono avvolti in una specie di mantelli scuri; costoro si strofinano le mani sottili e cantilenano con voce monotona, in attesa del tuo sangue.
Quando la cantilena si trasforma in un mormorio sinistro, ti volti verso il palco reale che gode tutta la vista sull'arena. È occupato da un vecchio, una persona con un ghigno sulle labbra e gli occhi minacciosi. L'uomo solleva un bastone dalla punta ardente, la cui luce lo mette nettamente in risalto, mentre il resto della scena è fosca e opaca. Noti una corona di ghiaccio, posta sulla sua fronte grigia e corrucciata.
La sua debole voce mette fine agli ultimi mormorii soffocati della folla. «Questo è il Regno di Wyrd, dove io comando da secoli» grida segnandoti a dito. «Pensavi di invadere la terra che io governo. Sei entrato nel mio Palazzo dell'Eterno Crepuscolo, forse sperando di ammazzarmi...» Abbassa la voce e guarda dritto verso di te. «Pazzo! Pensi che altri non abbiano già provato ad assassinarmi? Un governatore onesto non è mai senza nemici. E vuoi sapere dove sono adesso quei presunti assassini, quegli zoticoni bastardi che speravano di affondare la spada nel mio cuore reale? Beh, sono qui... sono venuti ad insegnarti la lezione che hanno imparato...!»
Aggrotta la fronte e tende le mani: nello stesso momento qualcosa esce dalla terra poco distante davanti a voi. È una mano bianca e ossuta, che si contrae quando trova dove aggrapparsi. Piccole zolle di terra si sollevano tutto intorno e, come cose sepolte da lungo tempo, si aprono una via d'uscita con gli artigli.

Allora la terra asciutta dell'arena si fende, e degli scheletri con indosso armature arrugginite emergono in superficie. In numero sempre maggiore escono all'aperto, finché un'innumerevole orda di Zombi si lancia su di voi per attaccarvi.
Se hai lo stendardo di battaglia della Prima Legione Selentina, vai al **25**. Altrimenti, vai al **137**.

509

(STREGONE) Avanzi coraggiosamente a grandi passi: una delle alabarde scivola in basso per bloccarti il cammino, l'altra rimane ancora sospesa. Sai bene che i Silfi, essendo creature dell'elemento etereo, non possono venire ferite da attacchi aerei, che includono tutti i tuoi incantesimi tranne il Terribile Tocco.
Se vuoi sfoderare la spada e combattere, vai al **100**. Se desideri usare un incantesimo, vai al **415**. Se decidi di usare un oggetto vai al **14**. Se decidi di ritirarti, torna al **226** e fai un'altra scelta.

510

Ad un tratto l'ampia distesa d'acqua grigia e metallica comincia a fremere e a ribollire, e improvvisamente un enorme ammasso di carne e muscoli irrompe in superficie, facendo sbandare su un fianco la *Bestia in Missione*. È il corpo di un enorme serpente, che sovrasta l'albero maestro come un arco monumentale. Vedi un occhio, un occhio grande come una barca, che sbatte la palpebra; poi l'intera massa mostruosa della testa del Serpente del Mondo esce allo scoperto. Spa-

lanca la bocca, sputando un torrente di acqua salata. La nave potrebbe entrare senza difficoltà nelle fauci del mostro, grandi come l'albero più alto.
Jormungand, il Serpente del Mondo, respira l'aria. Ogni suo respiro ulula tra le onde, stracciando le vele. Inesorabilmente la nave viene risucchiata... Il mostro piomba in acqua e vi sommerge, per poi riemergere senza curarsi delle grida dei piccoli uomini che affogano, o delle tavole alla deriva sparse ovunque sulla sua scia.
Rimani aggrappato all'albero maestro, e una corrente ti trasporta verso ovest. Sembra che soltanto tu ti sia salvato. Ma la prova non è ancora terminata, perché la tua esposizione all'acqua gelata potrebbe ancora influire sul tuo destino. Ogni giocatore perde 1 D di Energia Vitale, con l'armatura che non offre protezione.
Se sopravvivi, ti senti risollevato vedendo finalmente una nave all'orizzonte. Miracolosamente vieni avvistato e tirato a bordo. Tutto tremante, con una buona bottiglia di rum tra le mani, racconti la tua storia al capitano.
«Una storia triste» dice alla fine. «Ma la fortuna ha deciso di sorriderti. Siamo diretti a Dourhaven e pensiamo di gettar l'ancora lì prima del calar della notte».
È ormai l'ora del crepuscolo quando finalmente vedete il porto di Dourhaven coronato dalle montagne. Quando la nave è ormeggiata alla banchina e l'equipaggio si prepara a scaricare, il capitano ti si avvicina. «Se hai bisogno di una sistemazione ti consiglio la Locanda di Fimbulwinter» dice, accennando al molo.

«È alla fine di quella via. Strada facendo passerai davanti a un commerciante in granaglie, dove potrai rifornirti».
Lo ringrazi e attraversi con decisione la passerella. Se vuoi andare direttamente alla locanda, vai al **75**. Se preferisci fermarti nel negozio che incontri sulla strada, vai al **288**.

511

Un'ombra esce fuori dallo scrigno e si posa sulla testa di tutti i componenti della squadra. I giocatori così disturbati si ritrovano con la mente rabbuiata dall'ombra, e perdono 1 punto d'Intelligenza fino alla fine dell'avventura. Se hai aperto tutti tre gli scrigni, vai al **291**. Altrimenti ora puoi aprire lo scrigno di metallo (vai al **475**) o quello di legno (vai al **154**).

512

(SAGGIO) Ti sei angosciato troppo, e non sei riuscito ad ottenere lo stato di "vuoto mentale" necessario per Levitare.

Vai al **450**.

513

(GUERRIERO) Ti si gonfiano i muscoli. Poi, con un potente ruggito che fa fare un passo indietro all'ufficiale allarmato, raccogli tutte le tue forze e colpisci le due guardie che ti stanno tenendo stretto. Sbattono la testa una contro l'altra e con un lamento crollano prive di sensi sul selciato.

Vai al **253**.

514

La donna crea uno scudo psichico per proteggersi dal tuo incantesimo. L'incantesimo energetico rimbalza all'indietro senza ferirla, ma nel deviarlo lei distoglie la concentrazione dal corpo pietrificato di Varadaxor. Liberato dalla magica paralisi, il vecchio guerriero approfitta subito di questo evolversi degli eventi. La sua spada affilatissima scende ad arco sulla Signora in Grigio, che non può far nulla per difendersi. Il colpo di Varadaxor le mozza la testa, che cade dalle spalle facendo rumore sul pavimento. L'impatto è tale da farla rompere come alabastro, e tu ti accorgi che è polvere, e non sangue, a zampillare dalle vene.
Le armature ora sono inerti, essendo distrutto ciò che dava loro forza.

Vai al **108**.

515

Alla fine trovi il padrone, un uomo grande e dalla faccia rubiconda che suda abbondantemente mentre si dà da fare qua e là per servire i clienti.

«Non ci sono stanze disponibili» dice, lanciando un'occhiata sdegnata ai tuoi logori vestiti da viaggio. «Un pagliericcio nel camerone costa 1 pezzo d'oro per notte... o due pezzi d'oro se vuoi stare accanto al focolare». Tende una mano grassoccia. «In anticipo». Non ti resta altra scelta che pagarlo, dato che non puoi sapere quanto ci metterai a trovare una cuccetta su una nave. Cancella il denaro dal Foglio d'Identità (tuo ed eventualmente dei compagni). C'è solo un pagliericcio accanto al fuoco, quindi se siete in squadra decidete in qualche modo chi lo prenderà.
Mentre parli col padrone della locanda i preti si alzano e se ne vanno. Se non l'hai già fatto puoi parlare con i mercanti che si trovano presso il banco della mescita; vai al **358**. Altrimenti puoi andare a fare una passeggiata in città; vai al **306**.

516

Le creature dal manto funebre non fanno nessun tentativo per difendersi mentre ti lanci su di loro. Invece alzano le candele blu, illuminando i loro volti sotto i cappucci, e tu impallidisci dall'orrore: sono facce degne del più terribile degli incubi! Una morsa agghiacciante ti attanaglia il cuore. Per sopravvivere allo spavento devi lanciare 1 D+1 e ottenere un risultato inferiore o uguale alla tua Classe.
Ammazzerai una creatura per ogni Tempo (basta solo un colpo della tua arma per distruggerla), ma ad ogni Tempo dovrai ripetere il lancio per vedere se lo spavento ti uccide.

Se uccidi tutte e *cinque* le creature dal manto funebre, vai al **194**. Se scappi da dove sei venuto, vai al **547**.

517

Passando tra gli scuri tronchi degli alberi scendi verso la vallata, e scivoli sulla neve fresca fino alla collinetta su cui si trova l'insediamento. Situato davanti a un laghetto e un fiume ghiacciati, il villaggio non è altro che un'unica grande casa di campagna di legno, dal tetto di paglia appuntito, circondato da piccole casupole in pietra che presumibilmente fungono da magazzini.

Il fumo che avevi visto sale da un foro nel tetto dell'edificio centrale. Ti dirigi da quella parte, tremando per un'improvvisa e impietosa raffica di vento. All'interno un cane comincia ad abbaiare. Si è accorto del tuo arrivo, quindi puoi anche trascurare tutte le misure di precauzione. Allunghi la mano e bussi alla porta.

È aperta, e mentre spingi il battente ti appare davanti agli occhi una lanterna. Non vedi l'uomo che la sorregge, a causa dell'improvvisa luce che ti abbaglia, e ti ripari gli occhi. Un vapore tiepido e aromatico, di stufato, di carne bollita e di patate, esce dall'interno fumoso della stanza. Senti anche odore di sudore di uomini e animali.

«Cosa vuoi?» chiede l'uomo alla porta.
«Per prima cosa riparo» rispondi. Quando i tuoi occhi si abituano alla luce riesci ad individuare la sua faccia nei dettagli. È un uomo calvo con gli occhi strabici, tutto pelle e ossa come un gallo domestico. Sembra vecchio. A Wyrd, dove una vita lunga è molto rara oltre che un destino poco desiderabile, ciò probabilmente significa che ha circa venticinque anni.
«Chi sei?» dice con sospetto. «Non sei di Wyrd, si capisce subito». Si ferma, poi sembra raccogliere le idee. Apre la porta e indietreggia. «Vieni dentro. Vieni dentro».
«Però sbrigati!» sbotta una vecchia sdentata, accovacciata vicino al fuoco. «Quando il freddo entra, poi se ne va solo con la primavera». L'uomo ridacchia di questo proverbio, poi si volta a guardare la torba che brucia.
La sala è piena di gente e di animali, per la maggior parte maiali, polli e cani, ma ci sono anche due mucche magre addossate alla parete più lontana. L'intero villaggio, uomini e bestie più tutte le provviste, deve restare in questo edificio per tutto l'inverno. Seguendo l'uomo con la lanterna ti fai strada a spintoni fino al focolare. La carne cotta che avevi annusato si rivela essere pollo. Quando vede che sei molto interessato alla pentola, una donna accanto al fuoco ti guarda di traverso e chiude il coperchio.
L'uomo si volta e ti invita a sedere sul tappeto accanto a lui. Chiama un ragazzo, che si precipita di corsa a prendere una scodella di legno riempita con farina d'avena cotta nell'acqua. L'uomo ti versa un boccale

d'acqua fresca mentre mangi e ti racconta qualcosa sul villaggio:
«Mi chiamo Shan'hans, e sono il capo di questo villaggio. Normalmente non osiamo accogliere gli stranieri, perché è vietato, ma la neve ci ha tagliato fuori dalle strade principali, e per un mese o due le guardie non dovrebbero passare di qua».
Bevi lentamente un sorso d'acqua. «Come si fa ad entrare nel Palazzo dell'Eterno Imbrunire?» chiedi a Shan'hans.
L'uomo ti guarda dritto negli occhi per alcuni attimi, poi si volta e grida rivolto a un gruppo di donne dall'altra parte del focolare: «Il bambino sta un po' meglio?»
Una del gruppo, una ragazza alta e smilza di circa tredici anni, si alza in piedi e si avvicina a passo lento. Rimani a studiare il resto del gruppo. Ci sono diverse donne chine su un lettino, con i visi contratti dalla preoccupazione. «Nessun miglioramento» dice la ragazza a Shan'hans in tono calmo. «Ho paura che non passerà la notte».
Shan'hans scuote il capo con aria addolorata e ti guarda. «Questa mattina il bambino si è rovesciato addosso dell'acqua bollente, e ha delle ustioni molto gravi». Abbassa gli occhi sul pavimento, e sospira: «La morte sarà un dono del cielo».
Se nella squadra c'è un Saggio desideroso di guarire il bambino, vai al **5**. Se hai una pozione o un balsamo sanante, cancella una dose dal Foglio d'Identità e vai al **564**. Se non puoi aiutarlo, vai all'**84**.

518

Uraba arriccia il naso e tiene socchiusi gli occhi verso il cielo per pochi istanti. «Gristun è potente ma stupido. Non sciupare le forze combattendolo, passagli solo accanto schivandolo e corri verso i cancelli. C'è un Cancello della Carneficina, un Cancello della Confusione e un Cancello della Paura. Scegli quello che ti pare di riuscire ad affrontare meglio».
Ringrazi Uraba e le dai l'addio. Assicurati di aver preso nota della campana di ferro che ti ha regalato, poi vai al **520**.

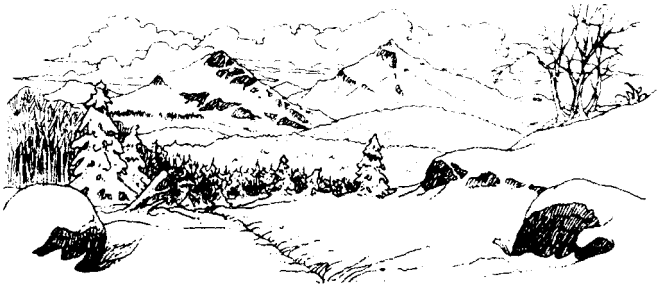
519

Ordini alle tue forze militari di formare i ranghi e di avanzare. Sono quasi pari agli scheletri per numero, e sono molto abili in combattimento. Ma gli scheletri, ovviamente, hanno diversi vantaggi, dato che sono insensibili alla paura, alla fatica e al dolore. Resti ad osservare l'andirivieni del combattimento, lanciando di tanto in tanto gli ordini alle tue truppe.
Lancia 1 D per conoscere le sorti della battaglia. Aggiungi 1 al numero uscito se nella squadra c'è un Guerriero: è il migliore per decidere la tattica della tua truppa. Se esce un numero da 1 a 3, vai al **374**; da 4 a 6, vai al **216**. Se fai 7, vai al **427**.

520

Ti dirigi verso nord, sotto un cielo carico di neve. Dove è possibile cammini al riparo dei pini, dato che il vento artico sibila forte pungendoti la pelle. Il respi-

ro si gela in cristalli di ghiaccio, formando una sottile peluria di neve che si perde nel vento.

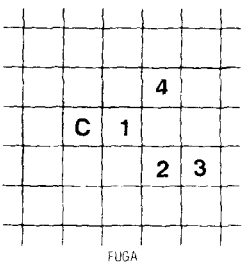


La neve scende fitta a metà pomeriggio, quando ti avvicini a una foresta di rovi ingarbugliati. Una specie di sentiero si allunga tra gli arbusti innanzi a te, ma mentre avanzi a stento in quella direzione vedi emergere un gruppo di figure vestite di bianco e grigio. Portano lunghi archi e sottili spade d'argento.
Il capo di questi Elfi avanza per affrontarti, e i suoi freddi occhi grigi incontrano il tuo sguardo di sfida. Ma un attimo dopo la creatura parla: «In questo periodo le *intemperie* e *il maltempo si sono ridestati su tutta* la regione. Le nubi riversano il loro rigore sulla terra, assieme ai forti venti del nord che fanno tremare le carni; il vento sibilante soffia dalla brughiera, riempiendo ogni valle di cumuli di neve».
Fa una pausa, tenendoti ancora sotto lo sguardo dei suoi crudeli occhi offuscati. «La strada che hai di fronte è nostra, e la tariffa che chiediamo è sangue mortale. Ti impediremo di entrare in questi boschi. Vattene! Ripercorri le tue orme sulla neve. Non puoi passare».

È tipico degli Elfi, dire sempre le cose tre volte. Anche tu lo fissi e pensi alla prossima mossa.
Gli suggerisci una partita a dama per decidere la questione? In questo caso, vai al **361**. Se preferisci combattere, vai al **425**.

521

La creatura esce allo scoperto nella radura proprio nel momento in cui afferri l'arma. Spalanca le fauci, seminando sull'erba ai tuoi piedi la terra della fossa da cui è uscita. I suoi occhi sono di un blu acceso e luminescente. Sembra diventare più forte ad ogni minuto che passa, traendo energia da qualche fonte ultraterrena: anche se in precedenza l'avevi ferita ora è più forte che mai.



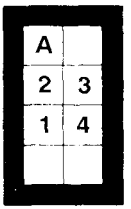
Cacciatore all'Agguato

Combattività: 8	Danno: 3 D
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 40	Protezione: 2

Se lo distruggi, vai al **303**. Se *fuggi*, vai al **204**.

522

Mantenendoti in equilibrio sul tappeto volante, a migliaia di metri sul mare ghiacciato, ti prepari a combattere contro il mago Augustus.



Augustus

Combattività: 8	Danno: 2 D + 2
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 40	Protezione: 0

Nota: Augustus si serve di tre incantesimi, e potrebbe colpirti usando uno strano pugnale a doppia lama che tira fuori da sotto il mantello. A ogni Tempo lancia un dado per vedere la sua azione:

1 o 2	Ti colpisce con il pugnale
da 3 a 6	Prepara / lancia un incantesimo

I suoi incantesimi sono:

Serpente di Vapore (livello di difficoltà 2) È un incantesimo mentale che colpisce la vittima facendole perdere 2 D+2 se non riesce a resistere.

Stupore (livello di difficoltà 2) Un incantesimo mentale che se fa effetto costringe la vittima a depositare l'arma e a combattere a mani nude; dopo quattro Tempi l'incantesimo perde il suo effetto, ma la vittima perde 1 Tempo per raccogliere l'arma.

Distruzione (livello di difficoltà 3) È un incantesimo distruttivo che può venir direzionato su un singolo nemico causandogli una perdita di Energia Vitale pari a 3 D (l'armatura offre protezione).

Augustus usa questi incantesimi a caso (a meno che uno dei giocatori non giochi per lui, nel qual caso decide lui la strategia).

Se riesci a bloccare Augustus con l'Incantesimo dell'Asservimento, vai al **224**. Se lo uccidi, vai al **241**.

523

(STREGONE) Usi Liberazione per teletrasportarti al di là delle creature invisibili. Se hai dei compagni che devono ancora passare, devono fare una scelta al **226**. Se sei solo, o nessuno dei tuoi compagni riesce ad arrivare dall'altra parte del ponte, vai al **350**.

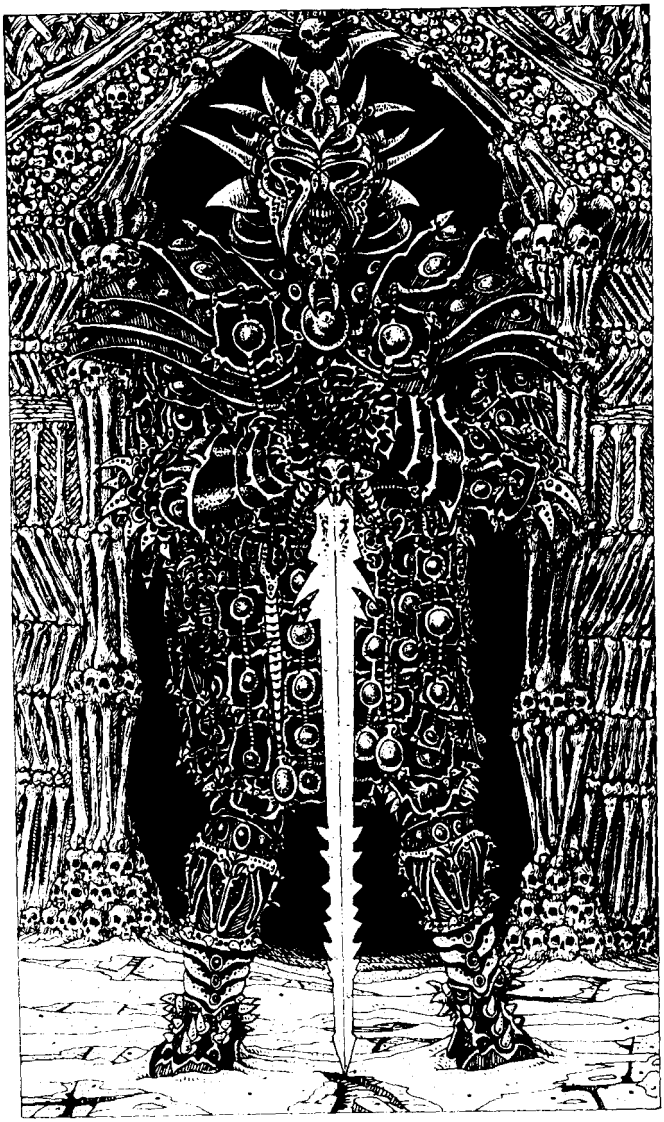
524

Ispezioni le porte che si trovano sulla balconata inferiore. Inizialmente sei dell'idea che si tratta di camere per gli ospiti, ma poi noti che tutte e tre possono venir chiuse dall'esterno con un lucchetto. In esse non trovi nulla di interessante.

Vai al **470**.

525

Un ruggito gorgogliante echeggia attraverso il ghiaccio. Il mostro ne ha avuto abbastanza. Perdendo abbondanti fiotti di sangue, scuro e grasso, dalle nume-



rose ferite, ritira in acqua le appendici che gli rimangono. Sotto la lastra di ghiaccio vedi che l'occhio si chiude, imperscrutabile, e poi affonda nelle profondità.
Attraverso le sempre più fitte ombre della notte, t'incammini verso la costa.

Vai al **117**.

526

(SAGGIO) Lancia 2 D. Se ottieni un punteggio minore o uguale all'Intelligenza riesci a raggiungere sano e salvo l'edificio dall'altra parte del ponte. Se il punteggio è maggiore dell'Intelligenza non trovi appoggio sotto il piede e cadi. Se questo succede lancia 1 D: se esce un numero da 1 a 3 significa che non sei riuscito a Levitare e precipiti incontro al destino; se esce un numero da 4 a 6 vuol dire che la Levitazione è riuscita, e rimani a mezz'aria finché non appare una pietra. A questo punto devi lanciare nuovamente 2 D per confrontarli con l'Intelligenza, come sopra. Se questa volta il lancio ti riesce, ce la fai a metterti in salvo dall'altra parte del ponte.
Se hai attraversato il ponte, o se sei morto, allora i giocatori che devono ancora attraversare vanno al **240**. Se tutti i giocatori sopravvissuti sono dall'altra parte, vai al **35**.

527

Ti trovi in fondo al transetto. Davanti a te c'è un'arcata, ma il passaggio è bloccato da un guerriero gigan-

te. Una strana decorazione di gioielli viola e di placche d'ebano ricopre interamente l'enorme corazza. Dalle profondità del suo elmo ti giunge un duro sorriso.
Sta in piedi, con le mani racchiuse in guanti di metallo nero e appoggiate sull'elsa delle sua spada dalla lama dentellata. La punta della lama poggia accanto ai suoi piedi, sul pavimento pieno di crepe, dove è visibile uno strato di polvere densa, accumulatasi durante tutti i secoli in cui il mostro è rimasto di guardia davanti all'arco.
«Sono Thanatos» dichiara, con una voce cavernosa che richiama il rumore del tuono che si avvicina. «Sono pronto ad affrontare in combattimento chiunque passerà oltre questo punto, in combattimento singolo e anche in gruppo, se ci sono dei codardi che non hanno il coraggio di duellare alla pari».
Se vuoi ritirarti tra le Foglie della Rimembranza, vai al **367**. Se un giocatore avanza per combattere Thanatos, vai al **477**. Se due o più giocatori vogliono attaccare assieme, vai al **71**.

528

Gli spuntoni affilatissimi dell'inferriata che incombe sull'apertura del Cancello della Carneficina sono macchiati di sangue umano. Scheletri ridotti in pezzi giacciono sulla soglia, con le armature arrugginite perforate dalle punte mortali. Ti rendi conto che dovrai attraversare di corsa l'apertura se vuoi evitare un simile destino. Prendi la decisione quando senti il ruggito della Bestia da Guardia proprio dietro di te.

Senza indugiare oltre scatti in avanti, mentre l'inferriata piomba giù separandoti dal mostro. La bestia sbava e sputa al di là della grata, ma tu stai bene attento a tenerti fuori tiro dai suoi sputi acidi. Ti incammini attraverso una stanza oscura, con degli arazzi impolverati appesi alle pareti e cosparsa di mobili decrepiti che crollano in pezzi appena li tocchi. Alla fine raggiungi l'entrata di una stanza circolare dall'alto soffitto a volta. Guardandoti in giro ti accorgi che ci sono numerosi fori sulle pareti, all'altezza della testa, da cui degli arcieri potrebbero tirare tranquillamente delle frecce. Una massiccia porta sbarrata si trova dall'altra parte della stanza.

Vai al **157**.

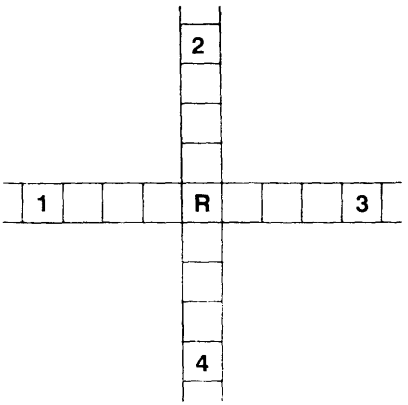
529

(STREGONE) La sfera del fuoco si scalda sempre più, appena pronunci la parola magica che la attiva. In pochi secondi diventa troppo calda per poterla tenere in mano: la fai cadere con un grido di dolore. La sfera finisce sul tappeto, e immediatamente si sprigionano delle fiamme violente; ti rendi conto del pericolo, e cerchi di darle un calcio per farla cadere dal tappeto... Troppo tardi. Il fuoco ti lambisce le gambe, divorando famelico le fibre del tappeto volante... Ti brucia la carne, ma non hai tempo di pensare al dolore, dato che

precipiti giù, sempre più veloce, incontro a una morte terribile sulla dura superficie ghiacciata.

530

Arrampicarsi sul reticolato fino a lui sarà un'impresa lenta e ardua. Sei in grado di avvicinarti di *una* casella per ogni Tempo. All'inizio di ogni Tempo, prima di agire, il Re ti manda un impulso di energia attraverso la ragnatela, nel tentativo di farti cadere. Ciò causa ad ogni giocatore una perdita di Energia Vitale corrispondente a 2 D. L'armatura non protegge.



Re Stregone

Protezione: 2 Energia Vitale: 16

Tieni presente che siccome ti tieni appeso ai giganteschi fili della ragnatela, non puoi fare incantesimi né servirti del *tiro a distanza* o del *tiro con l'arco*. Prima

di poter combattere devi raggiungere il trono del Re Stregone. Se nella squadra c'è un Saggio, tuttavia, può servirsi della Levitazione per arrivare sul posto invece di *tirare a distanza*. Ricorda che nessun altro può avvicinarsi a lui mediante la Levitazione. (Se viene tentata, Levitazione funziona automaticamente. Stranamente il mondo illusorio del Re Stregone sembra intensificare le abilità psichiche del Saggio.)
Se raggiungi il Re Stregone, vai al **255**.

531

Il padrone della locanda si allontana, per tornare poco dopo con delle grandi brocche di birra scaldata e aromatizzata e con delle fette di sanguinaccio fumante accompagnato da pezzi di pane di rapa nero e friabile, tipico della zona orientale di Krarth. È un pasto veramente eccellente. Ogni giocatore che aveva pagato la cena guadagna 2 punti di Energia Vitale se era stato ferito.

Vai al **537**.

532

Non hai difese contro il demone del Re Stregone. Le sue dita ghiacciate ti penetrano nelle carni, e il grido che senti è proprio il tuo...
Ogni giocatore deve lanciare 3 D per ottenere un numero inferiore o uguale all'Energia Mentale. Non riuscirci significa che il giocare viene annientato, consumato nel corpo e nell'anima dal demone vorace.

Anche se il lancio riesce, l'attacco lascia comunque il segno: il giocatore perde *permanentemente* un punto di Combattività, Energia Mentale e Intelligenza.
Dopo di ciò, Umborus torna nella fitta oscurità da cui il suo pazzo maestro l'aveva richiamato. I giocatori sopravvissuti, se ce ne sono, devono andare al **145**.

533

Accendi il braciere più in fretta che puoi e cerchi di tenerla vicino alla fonte di calore. Un po' di colore le torna sulle guance, ma il suo corpo rimane freddo e spossato. Emette un debole lamento, e tu la imbocchi lentamente con il cibo (cancella una razione giornaliera) sminuzzando tu stesso ogni boccone prima di darglielo, in modo che possa ingoiarlo. E ad un certo momento ti accorgi che i suoi occhi blu scuro si aprono.

Vai al **48**.

534

Ti incammini nell'entroterra, marciando verso nord lungo il margine di una vallata ammantata di neve. Lontano si intravede il debole bagliore tremolante delle luci di un villaggio. Un pennacchio di fumo si alza nella fredda aria notturna, facendo brillare le sagome degli abeti che si trovano dall'altra parte della vallata. Involontariamente cominci a scendere verso il villaggio, allettato dal pensiero di un po' di calore e di conforto. Poi un altro pensiero ti fa fermare. Gli uo-

mini del villaggio accoglieranno volentieri uno straniero?
Se scendi al villaggio, vai al **517**. Se lo oltrepassi, vai all'**81**.

535

(STREGONE) Il Faltyn sogghigna appena gli porgi i 5 pezzi d'oro. «*Forse la tua piccineria ti è costata troppo*» ridacchia sgradevolmente. «*Comunque lo scrigno contiene cinque oggetti, tra i quali puoi prenderne uno. Forse la sfera del fuoco è il migliore*». A queste parole il Faltyn svanisce. Ora puoi sia camminare fino allo scrigno (vai al **331**) che tornare al **398** e fare un'altra scelta.

536

Augustus alza le braccia minacciosamente quando ti muovi verso di lui. Gli balenano gli occhi mentre raccoglie le sue energie magiche. «Sei davvero stupido a opporti a me, date le circostanze» grida. «Anche se riesci ad uccidermi qui, in cielo, a migliaia di metri di altezza, poi come farai a scendere?»
Ti ride in faccia; poi fa ondeggiare il tappeto e ti fa quasi perdere l'equilibrio.
Se un Guerriero desidera agire, vai al **378**. Altrimenti non ti resta altro che attaccare; vai al **522**.

537

La notte passa tranquilla, mentre la neve comincia a scendere più fitta e ben presto drappeggia di bianco le

strette finestre. Il padrone della locanda alimenta il focolare tenendolo caldo come una fornace: ogni giocatore guadagna Energia Vitale pari alla metà della sua Classe (arrotonda per eccesso). Ti alzi all'alba, rinfrancato dal sonno, e chiami il padrone perché ti porti la colazione.
Mentre aspetti, una vecchia arriva zoppicando nel camerone e riversa una bracciata di legna nel caminetto. L'ha presa nel cortile, e la legna è ancora cosparsa di cristalli di ghiaccio, per cui sibila e scoppietta prendendo fuoco. Guardando le fiamme danzanti, immagini delle figure al loro interno... prima una giovane donna dal sorriso dolce, poi un uomo dalla faccia rabbuiata, con uno sguardo carico d'odio.
«Ah, sì!» mormora la vecchia, dandoti un'occhiata mentre ti passa accanto. «Alcuni vedono i loro sogni nel fuoco. Altri nel ghiaccio...»
Ti volti per rispondere, ma vieni distratto dal padrone che arriva con la colazione. La colazione costa un altro pezzo d'oro, e ogni giocatore che mangia recupera un ulteriore punto di Energia Vitale (se non supera il livello normale, chiaramente). Il padrone si siede un attimo con te, fumando una pipa riempita di alghe di tahac. Quando gli parli della tua missione e gli chiedi il cammino da prendere, l'uomo ti consiglia:
«Dirigiti a nord, lungo le scogliere della costa. All'imbrunire incontrerai una grande montagna che caratterizza quel tratto di costa: guardata da una certa angolatura assomiglia a una madre con in braccio il suo bambino, e se ti incammini nella direzione in cui la donna sembra guardare, e cioè a nord-est, arriverai

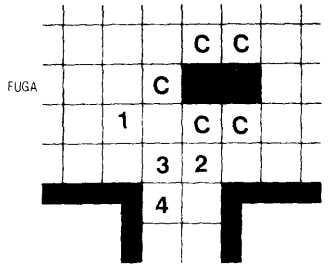
sulla banchisa di ghiaccio. Ancora due giorni di marcia, circa, e dovresti arrivare a Wyrd».

Vai al **496**.

538

Ti precipiti all'attacco. Ma mentre ti avvicini, ciascuna figura solleva lentamente la candela e si illumina il viso sotto il cappuccio... Allora vedi un orrore indescrivibile che ti fa raggelare il sangue.

Le figure incappucciate non fanno nessun tentativo per difendersi, e un solo colpo è sufficiente per annientarne una. Ma quando un giocatore porta a segno il colpo deve lanciare 1 D+1 per ottenere un numero inferiore o uguale alla sua Classe. Se sbaglia, la vista della creatura lo fa letteralmente morire di paura.



Creature dal Manto Funebre

Energia Mentale: 9			Protezione: 0		
Energia Vitale:	*prima*	1	*quarta*	1
	seconda	1	*quinta*	1
	terza	1		

Se le uccidi tutte, vai al **96**. Se *fuggi*, vai al **152**.

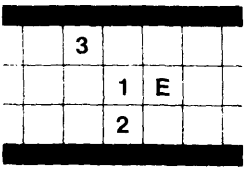
539

Una magia malefica sta operando nella radura della foresta. Anche i tuoi sogni hanno preso vita e ti hanno ferito fisicamente. Sai che non puoi restare un minuto di più nella radura, e raccogliendo in fretta l'equipaggiamento ti allontani velocemente verso gli alberi che oscurano tutto, cercando di individuare la stretta striscia del sentiero nella fredda luce blu che si diffonde dall'alto.

Vai al **165**.

540

La porta si alza, e ti tocca assistere all'orribile vista dell'Ellesgaunt che banchetta con l'energia vitale dei tuoi amici. Completamente rigenerato, ora ti attacca con rinnovato vigore...



Ellesgaunt

Combattività: 7	Danno: 2 D + 3
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 35	Protezione: 3

Se lo uccidi puoi appropriarti degli oggetti dei tuoi compagni morti, oppure puoi resuscitarli (se possiedi

un oggetto che ti permette di farlo). Poi procedi nelle profondità del palazzo.

Vai al **219**.

541

(SAGGIO) [*Con un gemito meravigliato riconosci la favolosa Ascia di Heraklos! Sai che ha dei poteri magici, e che tali poteri saranno a servizio di una sola persona fino alla sua morte; ritieni che l'Ascia sia più utile nelle mani di un Guerriero.*]

Ora bisogna prendere una decisione su chi deve tenere l'ascia, dopo di che vai al **454**.

542

La tattica sembra efficace e i pezzi del Signore degli Elfi soccombono alla tua avanzata, uno dopo l'altro, finché, con una mossa velocissima, si prende tutte le tue pedine in una volta col suo ultimo pezzo! Rimani a fissare la scacchiera sbalordito e stupito. Come hai fatto ad essere così stupido da allineare tutti i pezzi in modo da permettergli di decimarli in quel modo? Ti ha soltanto preso in giro per tutto il tempo?

Si alza. «Il gioco è finito e tu hai perso. Torna nella tua valle mortale».

Fai come dice? In questo caso la tua missione è finita. D'altronde avevi accettato di risolvere la questione sulla base del gioco della dama, e lui ti ha battuto...

Devi decidere se mettere fine alla tua missione in questo modo, perdendo, o se sfidare il Signore degli Elfi. In tal caso vai al **211**.

543

Se stai giocando in squadra, vai al **566**. Se sei solo, vai al **270**.

544

«Una volta ho sentito dire che costruisce la sua magia in base a ciò che vede nei tuoi sogni, e che... molto tempo fa, Wyrd era una terra serena e gioiosa...» Le tremano le palpebre e la sua voce si fa più bassa e forzata. «...ma ora... la nostra terra e i nostri sogni... sono opachi, grigi...»

Vai al **59**.

545

Lanci la sfera verso le figure incappucciate, e facendolo gridi la parola magica. L'oggetto divampa immediatamente; poi, come guidate da una mano invisibile, delle lingue di fuoco si allungano e vanno ad accendere le candele ai lati della bara. Le creature dal manto funebre che non vengono consumate dalle fiamme si mettono a gidare, in preda al terrore, e scappano nell'oscurità. (Cancella la sfera del fuoco dal Foglio d'Identità, dato che ora è distrutta.)

Vai al **562**.

546

Devi decidere quale strategia usare contro l'Elfo, tenendo in mente che, essendo una creatura fatata, molto probabilmente sarà un giocatore metodico ma senza ispirazione.

Se spieghi a cuneo i tuoi pezzi centrali per penetrare le sue difese, vai al **56**. Se decidi di far avanzare i tuoi pezzi sulla scacchiera in formazione regolare, vai al **321**. Se fingi uno stratagemma facendo arretrare i pezzi centrali e poi ti avvicini con quelli esterni per prenderlo alle spalle quando attacca, vai al **138**. Se decidi di fare una mossa a casaccio per disorientarlo, vai al **542**.

547

Passi tra due altissime colonne di marmo grigio-bianco e giungi in una serie di stanze labirintiche. Il soffitto, avvolto nella penombra, è ad un centinaio di metri sopra di te. Gargolle e bassorilievi dalle forme bizzarre ti osservano dall'alto delle pareti. Qui tutto è coperto da una polvere secolare, che si muove lentamente lasciando per terra delle tracce a forma di mulinello.

Dopo alcune ricerche trovi un passaggio che conduce ad un cortile interno del palazzo. Le pietre rotte del lastricato fanno rumore mentre ci passi sopra, facendo uscire dalle loro tane gli insetti e le larve che si precipitano in cerca di nascondigli più sicuri.

Sali una scalinata decrepita e coperta di muschio. La pietra corrosa ha l'aspetto della pelle colpita dalla lebbra, e la balaustra è ricoperta di edera morta. Sulle foglie ci sono delle falene con le ali spiegate, ma appena le sfiori anch'esse si riducono in polvere...

Vai al **353**.

548

Scendi al pian terreno della torre e con enorme sforzo apri la massiccia porta di ferro. Subito fuori vedi un enorme demone, immobile davanti alla porta, che ti rivolge la schiena. Ti fai piccolo piccolo per passare dietro il suo enorme corpo di ghiaccio, ma lui ti ignora completamente, muovendo soltanto per un attimo la coda a scaglie in uno scatto d'ira. La sua funzione sembra quella di tenere lontana la gente invece di farla passare. Ti incammini verso la scogliera a picco che sovrasta i deserti ghiacciati del Mare Mistrale. Bisognerà scendere per di qua, anche se non sembra un'impresa facile. La distanza è troppo grande perché uno Stregone possa servirsi di Liberazione. Un Saggio invece potrebbe Levitare.

Se c'è un Saggio nella squadra che desidera Levitare, vai al **273**. Se non c'è nessun Saggio, o se desidera comunque scendere a piedi, vai al **498**.

549

I forti tentacoli serpeggiano verso di te, ma cerchi di rimanere tranquillo mentre prendi in considerazione gli oggetti che potrebbero servirti.

Se attivi la sfera del fuoco, vai al **78**. Se hai una pergamena dell'invisibilità e desideri usarla, vai al **22**. Se puoi suonare l'arpa, vai al **340**. Se guardi attraverso due gioielli blu, vai al **401**. Se non hai nessuno di questi oggetti, o decidi di non usarli, devi o combattere il mostro (vai al **457**) o dartela a gambe verso la spiaggia (vai al **316**).

550

Aspetti il colpo mortale, che però non giunge mai. Invece ti ritrovi tu ad assestare una stoccata sul collo del tuo doppio, il quale si fa piccolo per la paura; ma quando colpisci, l'apparizione svanisce. Dopo un istante di disorientamento ti senti pervadere da una grande calma. Hai affrontato la paura della morte, e l'hai superata: la tua Combattività aumenta di un punto per il resto dell'avventura. Ti accorgi che stai tenendo in mano la scimitarra d'argento ossidato; delle incisioni sulla lama la identificano come Shadowcleaver. Ai tuoi piedi, inoltre, c'è un amuleto a forma di teschio. Prendi entrambi gli oggetti, poi vai al **174**.

551

(STREGONE) Il tappeto non ti sarebbe stato di nessuna utilità se non avessi avuto la pietra bianca. Tenendola stretta in mano tu e i tuoi compagni (se ce ne sono) saltate sul tappeto e vi alzate proprio mentre la corrente di sangue ed ossa si abbatte sul luogo in cui vi trovavate. Ti accorgi, comunque, che non sei capace di far muovere il tappeto; sta semplicemente sospeso a un metro o poco più sopra il livello del ponte. Quando il torrente di sangue è passato devi abbando-

narlo e saltare giù sul ponte; a questo punto ti dirigi verso il portone.

Vai al **35**.

552

Ti senti afferrare da delle mani robuste, e le guardie ti trascinano in mezzo a una folla che diventa ancora più ostile quando viene a sapere dell'assassinio che hai commesso alla "Taverna delle Ossa di Ulrik". Dapprima qualcuno ti tira addosso delle pietre, poi vengono lanciati sassi più grandi. Le guardie non hanno troppa voglia di proteggerti dal popolo inferocito; in fondo l'esecuzione era comunque prevista per domani...
Così permettono che tu venga linciato dalla folla impazzita, e vai incontro a una fine tremenda, sotto una tempesta di pugni e pietre...
Questa è la fine della tua avventura.

553

La sfera comincia a scaldarsi appena pronunci la parola magica che la attiva. Improvvisamente si sprigionano delle fiamme, che vanno ad accendere le candele poste ad ogni angolo della bara. Le figure incappucciate che ti circondano (se non le hai già sistemate) bruciano come carta velina nell'intenso bianco calore. La sfera intanto si spezza (cancellala dal Foglio d'Identità). Rimani ad osservare il tuo doppio - o è qualcosa di più? - mentre si alza lentamente nella bara. Ha la faccia impassibile e la spada sollevata, pronta a colpire.

Vuoi alzare l'arma a tua volta per parare il colpo? In questo caso, vai al **456**. Se preferisci restare fermo in attesa del colpo, vai al **375**.

554

Ti avvicini con passo lento ai mercanti, che sembrano totalmente immersi nell'osservazione del gioco. Lanci un saluto, ma nessuno di loro si volta per guardarti. In realtà hanno tutta l'aria di essere completamente assorbiti dalla battaglia che si sta svolgendo sulla scacchiera della dama che hanno di fronte. A tua volta sposti gradualmente l'attenzione sul gioco, e osservi i giocatori che muovono i pezzi avanti e indietro, ognuno con mosse adatte a circondare i pezzi dell'avversario per neutralizzarli.

Se nella squadra c'è un Saggio, vai al **214**. Se non c'è nessun Saggio, ma c'è un Guerriero, vai al **175**. Se non ci sono né un Saggio né un Guerriero... ben presto perdi l'interesse per i complicati meccanismi del gioco e decidi di riposarti; vai al **486**.

555

(STREGONE) Hai a disposizione 3 Tempi per richiamare alla mente l'incantesimo (se non l'hai già fatto)

e per servirtene. Se ce la fai, ti teletrasporti davanti al portone al di là del torrente di sangue e ossa e sei salvo. Se non ce la fai, vieni trascinato giù dal ponte e cadi incontro alla morte nell'abisso sottostante...

Vai al **430**.

556

Un fumo denso si alza improvvisamente dall'incensiere, e in pochi momenti ti offusca completamente la vista. Riesci a malapena a vedere le tue mani davanti alla faccia. Cominci a pensare che il Re Stregone si sia servito di qualche funesto incantesimo per soccorrere i suoi scheletrici servitori, ma poi, quando il fumo si disperde, vedi un gruppo di esili creature nebulose che si portano al tuo fianco. Vedono gli scheletri in avanzata e cominciano ad emettere delle grida di battaglia sovrumane, aspettando il momento in cui un tuo comando le spronerà a combattere.

Tieni presente che ora hai i Fantasmi della Nebbia al tuo fianco. Cancella l'incensiere dal Foglio d'Identità, dato che è svanito nella nebbia, poi torna al **178**.

557

In questa parte del transetto le mura sono fatte di argilla umida. Delle bocche cavernose si spalancano davanti a te, nell'ombra, emettendo un suono macabro: il Gemito del Destino.

Se possiedi una campana di ferro, essa si mette a risuonare forte di propria iniziativa, soffocando il terribile gemito.

Se non hai la campana di ferro, il lamento ti demoralizza ed ogni giocatore deve dimezzare la sua Combattività (arrotondando per eccesso) per tutto il resto dell'avventura.
Se ti inoltri nel transetto, vai al **188**. Per tornare alla cattedrale attraverso il Vento della Decomposizione, vai invece al **160**.

558

(Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori feriti nel combattimento contro i vampiri della neve.) *Il bagliore funesto della Morte Rossa inonda le tue ferite. Ti pungono, facendoti agitare nel sonno, ma non ti svegli. La Morte Rossa ti sta adescando. La sua eterea melodia ti chiama dalla vasta volta del cielo notturno, reclamando la tua anima. Sprofondato nel sonno, avrai la forza di resistere?*
Ogni giocatore in questa situazione deve lanciare 4 D. Se il punteggio è minore o uguale all'Energia Mentale, allora riesce a liberarsi dal sovrannaturale potere della stella.
I giocatori che ottengono un punteggio più alto dell'Energia Mentale devono andare al **244**. *Se tutti i giocatori totalizzano un punteggio inferiore all'Energia Mentale, vai al* **91**.

Hai solo una vaga idea della direzione da prendere. Comunque è meglio fidarsi di un presagio che avere la certezza di morire assiderato. Continui faticosamente, chilometro dopo chilometro, sempre più esausto. Quando cala la notte ti stringi come un miserabile a un pezzo di ghiaccio avvolto dalla neve e aspetti il sonno, finché non ti addormenti stremato.

Così passano i giorni, durante i quali il giorno e la notte sembrano fondersi. Tutt'attorno a te la banchisa di ghiaccio risplende del suo bagliore febbrile, molestando la vista e facendo vacillare i pensieri. Continui ad avanzare barcollando, senza sentire nulla nei tuoi arti che il vento ha intorpidito e indebolito. Attorno a te, durante tutto il viaggio, turbinano il sole tetro, le stelle, la gelida luminosità della luna e il bagliore funesto della Morte Rossa. Di tanto in tanto intravedi vagamente le facce di cinque signori titanici. Miraggi dovuti al ghiaccio, potresti pensare, se non ti giungessero le loro grida lontane... Ogni giorno il freddo richiede il suo tributo. Se il giocatore è sprovvisto di cibo perde 1 punto di Energia Vitale al giorno. Un ulteriore punto di Energia Vitale al giorno viene perso da quei giocatori che non hanno un mantello di pelliccia.

Le notti sono ancor più rigide. Ogni giocatore perde Energia Vitale pari a 1 D per ogni notte, o 1 D-1 se ha un sacco a pelo. Se la squadra possiede un braciere, questo riduce la perdita notturna di Energia Vitale di un ulteriore punto. (Naturalmente l'armatura non protegge dal deperimento dovuto al freddo.)

I giocatori che non possiedono un paio di guanti soffrono di assideramento e dovranno sottrarre 1 punto dalla Combattività per il resto dell'avventura.
Dopo cinque giorni e notti, la fortuna (o il puro caso) offre ai giocatori sopravvissuti la vista di una sottile striscia di terra. È la spiaggia di Wyrd.

Vai al **404**.

560

La sfera esplode, diventando una palla infiammata di un bianco incandescente quando la lasci cadere sul ponte. Ben presto il forte calore brucia le tavole e la sfera finisce nella stiva. Tra le grida dei marinai che bruciano, l'albero maestro cade sul ponte e schiaccia il Capitano Lazarus sotto il suo peso. Ti tuffi in acqua e ti aggrappi a un troncone dell'albero maestro, che viene trasportato lontano dal relitto infuocato della *Bestia in Missione*. Ben presto della nave e di tutto l'equipaggio non rimane nulla, a parte un filo di fumo nell'aria.

Vai al **113**.

561

(SAGGIO) Ovviamente Levitazione è la disciplina mentale appropriata da usare in questa situazione. Cominci a prepararti...
Cancelli dalla mente il pensiero del torrente che si precipita verso di te? In questo caso, vai al **185**.
Oppure ti concentri pensando di rimanere sospeso al di sopra di esso? Se fai questo, vai al **443**.

562

Mentre la luce delle candele splende su di lui, il corpo ritorna in vita. Rimani ad osservare con una certa trepidazione il tuo doppio, che si alza dalla bara e si incammina verso di te con passo cadenzato.
Con la faccia calma e impassibile l'inquietante figura si ferma di fronte a te, e poi solleva lentamente la scimitarra d'argento, pronto a colpire.
Se alzi a tua volta l'arma per parare il colpo, vai al **322**. Se rimani fermo e aspetti che colpisca, vai al **550**.

563

Quale oggetto desideri usare? Una sfera del fuoco (vai al **324**), una scatola per l'acciarino d'ambra (vai al **77**) o della polvere d'argento (vai al **64**)? Se non hai nulla di tutto ciò o vuoi fare un'altra scelta, vai al **177**.

564

Ti avvicini alla branda e fai spostare delicatamente le donne preoccupate, in modo da poter dare un'occhiata al piccolo. Ha la pelle terribilmente infiammata e coperta di piaghe, ed è addirittura troppo debole per piangere. La ragazza aveva ragione: in queste condizioni non potrebbe sopravvivere fino all'alba. Applichi la sostanza magica sulla pelle escoriata del bam-

bino, che diventa immediatamente sana e tesa. Le donne sussultano per la meraviglia. Il bambino stesso ti fissa per un attimo, poi comincia a gorgogliare contento. La sua mamma lo prende in braccio con un grido di gioia profonda e le lacrime che le scendono lungo il viso...
«Un miracolo!» grida una delle altre donne. «Vieni forse dalla terra degli dei?»
«Pressappoco» le spieghi, sorridendo. «In altre terre alcuni mortali possono fare delle cose che voi considerate miracolose. Non ci sono praticanti di magia a Wyrd?»
Tutti i presenti cadono nel silenzio. «Solo il Re Stregone» dice qualcuno scontrosamente. Cominciano tutti a chiacchierare tra di loro, cercando di scacciare il tetro pensiero del loro monarca.

Vai al **341**.

565

Il resto della giornata trascorre privo di eventi e la notte si insinua a poco a poco nel cielo. C'è una possibilità che i giocatori che ieri hanno avuto il mal di mare stiano male di nuovo. Ciò richiede un lancio di 2 D (al quale puoi sottrarre 1 punto se ieri non hai fatto colazione). Se il totale è 9 o meno, il giocatore riesce a tenersi in piedi, ma se è 10 o più sta male di nuovo, perdendo 2 punti di Energia Vitale (fino ad arrivare a un minimo di 1 punto: il mal di mare non è mai fatale!).

Quando anche l'ultimo bagliore di luce svanisce dietro le alte scogliere, il capitano guida la nave in un luogo riparato dove trascorrerete la notte.
Il tuo sonno è profondo e privo di sogni. Ogni giocatore guadagna 1 punto di Energia Vitale, più 1 altro punto se decide di fare colazione.
Fate vela verso nord con la costa sempre visibile. «Stasera dovremmo raggiungere Dourhaven» prevede il capitano, e infatti ha ragione. Al crepuscolo la vostra nave scivola accanto alle nere mura del porto, fino alla banchina.
Anche a quest'ora tarda lo scalo è affollato da scaricatori, mercanti e pescatori. Sono così intenti nei loro affari che non sembrano notare il freddo e la leggera spolveratura di fiocchi di neve che scende dal cielo serale.

Il capitano ti vede in piedi sulla banchina e ti si avvicina, indicando una fila di negozi sul lungomare. «Laggiù c'è un mercante di granaglie. Forse avrai bisogno di provviste per il viaggio. Vende anche pane e pesce sotto sale. Più avanti, alla fine della via, trovi la Locanda di Fimbulwinter, che nonostante il brutto

nome è un posto ospitale gestito da un vecchio mercante Mercaniano di mia conoscenza».
Ringrazi il capitano e ti incammini lungo la strada. Se vuoi fermarti dal mercante in granaglie, vai al **288**. Se ci passi davanti ma vai dritto fino alla locanda, vai al **75**.

566

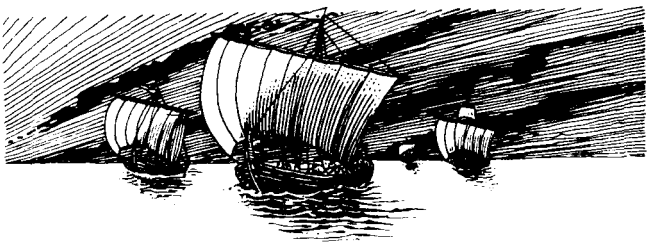
La zona del pavimento coperta di rune ha un aspetto pericoloso, quindi decidi di passarci intorno. Con un sospiro di sollievo raggiungi la porta di fronte a te, ma improvvisamente una figura spaventosa, che sembra uscita da uno dei tuoi incubi più terribili, si fa avanti: è un cadavere decomposto che sogghigna, vestito da boia. La sua faccia brulica di vermi che sbucano dalle sue orbite putrefatte e cadono a terra. Sta facendo roteare una falce affilata in direzione del primo giocatore in ordine di combattimento. Non c'è nulla che lui possa fare per evitare che il colpo venga sferrato. E quando succede, il giocatore interessato evapora, diventando soltanto una nebbia sottile...!

Vai al **390**.

567

Una delle figure incappucciate prende una scatoletta da sotto la tunica e ne tira fuori un amuleto a forma di cranio; le altre creature chinano la testa in segno di deferenza e intonano una lamentosa cantilena con voci profonde. Un brivido ti percorre la schiena all'udire questa triste nenia. La strana figura pone l'amuleto

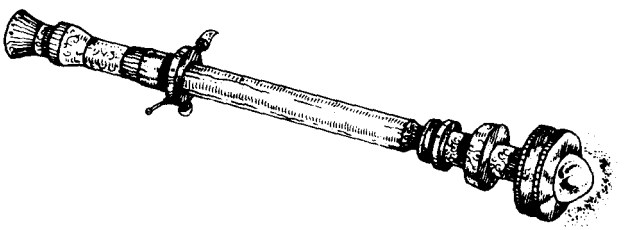
attorno al collo del tuo compagno e poi gli appoggia la scimitarra sul petto. Passano alcuni secondi, e ad un certo punto ti accorgi con stupore che il tuo compagno si sta alzando a sedere nella bara. Ben presto è in piedi; ma quando la luce stellare gli si riflette negli occhi, vedi che sono freddi e privi di vita. Ora è uno Zombi, un Morto Vivente.
Se vuoi lasciare la cattedrale per tornare sui tuoi passi, vai al **152**. Se preferisci lanciarti all'attacco, vai al **13**.



568

«*Mi hai aiutato*» dice il Faltyn, «*quindi anch'io ti aiuterò*». Gesticola in direzione dell'arcata che porta nel transetto. «*Il transetto nasconde una serie di prove, scelte tra quelle dei sogni mitologici. Potrebbe servirti una magia molto forte, come quella contenuta in certi antichi oggetti. Un amuleto a forma di teschio farebbe sicuramente al caso tuo. Andrebbe bene anche una manciata di polvere d'argento. Prima di tutto, comunque, ti raccomando di fare delle bende con il sudario di quella bara laggiù, di bagnarlo nell'acqua della fonte, e poi di avvolgerlo attorno alla bocca...*»
A queste parole il Faltyn svanisce. Puoi fare come ti

suggerisce: il lenzuolo è ancora accanto alla bara, e la fonte è piena d'acqua.
In un gioco di squadra ognuno deve decidere se il Faltyn ha dato dei buoni consigli e agire di conseguenza. Se prima non avevi preso l'amuleto a forma di teschio, torna dove l'hai visto e raccoglilo. (Se non ti era capitato di vederlo, adesso non riesci a trovarlo in nessun modo!)
Se ora vuoi entrare nel transetto, vai al **40**. Se preferisci lasciare la cattedrale e tornare da dove sei venuto, vai al **547**.



569

(GUERRIERO E/O LADRO) Decidete che lavorando in coppia ce la farete a raggiungere il piedistallo senza camminare sul pavimento a scacchi bianchi e neri, che a tutti e due dà l'idea di nascondere una trappola. Il Guerriero fa scaletta al Ladro e poi, con una potente spinta, lo lancia dall'altra parte della stanza fino a farlo atterrare con una capriola acrobatica sul piedistallo. Varadaxor gli butta una corda che teneva arrotolata intorno al corpo, e ne lega un capo a un gancio d'ottone che trova vicino alla porta. Il Ladro lega l'altra estremità a una maniglia dello scrigno; poi prova la resistenza della corda tesa, per essere sicuro

che sosterrà il suo peso. Ora che avete organizzato il sistema per fuggire, aprite lo scrigno.

Vai al **294**.

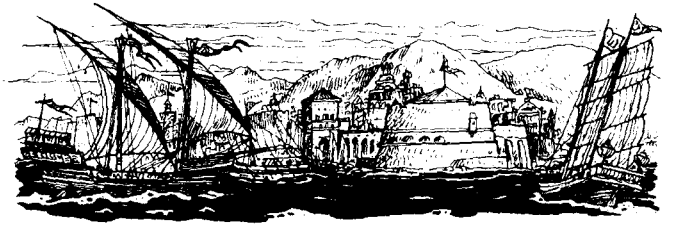
570

Ritorni verso il sud, trovando ovunque le stesse scene. Il paese di Wyrd sembra essersi finalmente svegliato da un incubo. La gente che la scorsa notte era andata a dormire in un mondo di povertà e dolore si ritrova al risveglio in una terra verdeggiante e rigogliosa. Gli Armigeri e i Soloni, agenti dell'autorità del Re Stregone, si liberano delle armature e delle armi e le lasciano ad arrugginire nelle siepi. Risate e canzoni risuonano nuovamente in ogni angolo della terra.

Pochi giorni dopo siedi accanto al fuoco, in mezzo a una maestosa foresta di pini. La gente felice di Wyrd danza allegramente per placare gli spiriti dell'inverno. Questa festa rituale era stata triste negli anni passati, quando gli inverni erano freddi e desolati, ma ora la serata è mite e piacevole. Notti e inverni non sembrano più così terribili come una volta.

La scena dell'accampamento, con tutti gli abitanti dei boschi, ti riporta col pensiero all'inizio dell'avventura. Ti ritrovi con lo sguardo fisso sull'elsa e il fodero di Blood Sword che luccicano accanto al fuoco. La tua missione non è ancora terminata, dato che devi trovare la parte finale della spada: la lama...
Dove ti porterà questa parte dell'avventura? Scoprilo nel terzo libro della serie "Blood Sword":

L'artiglio del demone.



GLOSSARIO

Blasting	Il demonio che provocò il disastro nel quale Spyte fu distrutta e i Veri Maghi rimasero uccisi. Dopo questo olocausto, che durò tre giorni e tre notti, Spyte fu circondata da paludi che molti credono portino all'Inferno.
Coradian	Il mare che circonda i porti e le città del mondo e che in particolare bagna tutti i paesi dei Veri Maghi - Algandy, Chaubrette, Kurland, Selentine, Asmuly e Emphidor.
Ferromaine	Il porto più ricco della costa del Mare Coradian.
Krarth	Un grande paese, nel lontano nord, diviso in dozzine di stati ognuno dei quali governato da un Mago. È separato dai paesi civilizzati da profonde valli. Un paese freddo ed inospitale, pieno di antiche tradizioni, spesso evitato dalla maggior parte dei mercanti del sud.
La Luce Bianca	Uno degli Spiriti dei Maghi. Gli altri sono la Morte Rossa, la Stella dei Doni, la Stella delle Piaghe e la Luna Blu. In termini astrologici la Luce Bianca sta per conoscenza e coscienza, azioni assolute e positive, promotrici di cambiamenti permanenti.

La Luna Blu	Uno degli Spiriti dei Maghi. Gli altri sono la Luce Bianca, la Morte Rossa, la Stella dei Doni e la Stella delle Piaghe. In astrologia la Luna Blu rappresenta il mistero, il paradosso, l'illusione; anche il confine tra vita e morte, quindi può rappresentare la saggezza mistica.
I Maghi	I signori di Krarth. Ci sono trenta Maghi, ognuno è un despota sul proprio territorio sul quale ha un dominio assoluto. Dato che i paesi non hanno un esercito permanente, le lotte interne vengono risolte nel Labirinto, di solito mediante assassinii.
Mezza-Terra	Detta anche Midgard, è il mondo dei mortali.
La Morte Rossa	Uno degli Spiriti dei Maghi. Gli altri sono la Luce Bianca, la Stella dei Doni, la Stella delle Piaghe e la Luna Blu. In astrologia la Morte Rossa viene assunta come simbolo di carneficina e terrore. Altri la vedono come conflitto in senso generale - forse all'interno della psiche umana - il quale, una volta risolto, porta all'illuminazione.
Il Re Stregone	Il centenario sovrano di Wyrd. Ha il potere di forgiare la realtà, ma solo entro i confini della sua terra, e può entrare nei sogni dei suoi sudditi per interrogarli o punirli.

Selentium	La capitale dell'Impero Selentine, che una volta dominava la parte est del mondo. Poi, in seguito alla caduta dell'impero, divenne il centro della Vera Fede.
Gli Spiriti dei Maghi	Cinque piccoli corpi luminosi talvolta visibili di notte nel cielo settentrionale. Ognuno appare della grandezza di un quinto della superficie lunare. Secondo la superstizione popolare di Krarth questi oggetti sono gli Spiriti deificati dei cinque Veri Maghi più potenti. Appaiono di frequente nei racconti popolari (di solito come entità malvagie che tramano e sognano costantemente il loro ritorno nella terra degli uomini). In astrologia sono - meno sinistramente - simboli di grande potenza.
Spyte	La "città sacra" dove i Veri Maghi si riunivano ogni sette anni per pregare gli dei di Krarth. Ora è completamente in rovina, in cima a un pinnacolo montuoso nel mezzo di una vasta spaccatura nella terra ("il Cauldron").
La Stella dei Doni	Uno degli Spiriti dei Maghi. Gli altri sono la Luce Bianca, la Morte Rossa, la Stella delle Piaghe e la Luna Blu. La Stella dei Doni in astrologia è simbolo della sorte (buona o cattiva) e dell'oracolo.

La Stella delle Piaghe	Uno degli Spiriti dei Maghi. Gli altri sono la Luce Bianca, la Morte Rossa, la Stella dei Doni e la Luna Blu. Astrologicamente simboleggia la malattia, ma altrimenti la si può interpretare come la corruzione e la decadenza che segue inevitabilmente ad ogni atto di creazione.
La Vera Fede	La principale religione dell'odierna Midgard.
I Veri Maghi	I fondatori di Krarth, che vennero uccisi centinaia di secoli fa dal demonio Blasting. Gli attuali Maghi sono in parte i discendenti di coloro che tolsero il potere ai Veri Maghi.
Wyrd	Un regno insulare situato nel Mare Mistrale, ad est di Krarth. È governato dal Re Stregone, che fu vassallo dei Veri Maghi fino alla venuta di Blasting.

IL REGNO DI WYRD

2

Un libro per giocare da soli, oppure in due, o in tre, o in quattro: una fantastica combinazione di *game-book*, *role-game* e *board-game*.

In questo libro il protagonista sei tu. Dopo essere uscito vittorioso dai Labirinti di Krarth, una importante missione ti porta ora verso nord, verso il lontano Regno di Wyrd, separato dal resto del continente da un'ampia distesa di mare ghiacciato. Il sovrano di quelle terre inospitali è un avversario temibile, perché è in grado di leggere nella mente dei suoi sudditi e di entrare nei loro sogni. Però la missione che ti aspetta è decisiva: devi recuperare l'elsa di Blood Sword, per potere un giorno ricostruire la sacra spada nella sua integrità.

In questo libro il protagonista sei tu. Entra nel mondo di Blood Sword!

copertina illustrata da Russ Nicholson

ISBN 88-7068-357-5

9 788870 683578

70683575

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu